Книга племени – Ходящие по Стеклу

Содержание:

Легенды Гару: В вонючем подвале, тремя подуровнями ниже Змея. 2

Глава первая: Мифологическая логика (История)..... 10

Глава вторая: Нетворкинг (общество)..... 33

Глава третья: Корпоративный найм (создание персонажа)..... 76

Глава четвертая: Досье (заготовки и легенды)..... 101

Перевод: LStrike

ГлавРед: Юкио

Координатор: Alex56

«Специально для ~~Джема~~ WOD.SU»

Легенды Гару: В вонючем подвале, тремя подуровнями ниже Змея

«Второе, что я сделаю, – решил Томас, - застрелюсь. Это приговор и наказание за страшный грех: за то, что я выслушал твою историю. Наверное, если я так поступлю, то Гайя простит меня, приласкает на своей груди и примет как своего сына».

Подвал, в котором не было никакой техники и мебели, да и вообще ничего кроме протекающих труб сверху и холодного бетона снизу, кажется, был построен по единственной причине – кто-то захотел, чтобы подвал тут был. Плохая вентиляция заставляла бороться за каждый вдох. В центре подвала, спиной к спине, ютились человек и монстр. В одной руке мужчина сжимал пистолет, а в другой – нитку чёток. На каждой бусине была выгравирована фаза луны, а подвеска на бусах была замаскированным символом «Грохочущей Бум-Бум», а другой символ состоял из двух сходящихся в петлю арок - знак Гайи - расположенных в форме креста. Монстр тяжело дышал, его мех и когти были покрыты кровью, по мере того, как недотёпа за его спиной заканчивал свою обличительную речь, в его глазах нарастал гнев.

«А первое, что я сделаю, убью тебя».

* * *

«Castors». Отчет лёг на стол – результат двухнедельного наблюдения - Исаак Бокхолд рассказал присутствующим суть дела. «Они делают колёса для вагонеток. Основные прибыли идут с нескольких счетов больниц, которым они поставляют бесшумные колеса для прачечных тележек, тележек для еды и каталок».

В комнаты было 8 человек, которые либо занимались своими делами, либо игнорировали банальное повторение того, что уже знали. Гудение и пиканье стоящего рядом с ящиком для швабр компьютера создавало еле уловимый аккомпанемент монологу Бокхолда. «Но вот интересно то, что они начали сбрасывать отработанное масло в реку. Сами? Это не повод для операции. Этим занимается половина компаний города. Но тут мы выходим на Эдварда Дитмара».

Открыв папку, он вытащил фотографию мужчины лет около пятидесяти, лысеющего и страдающего ожирением. «Работал в госпитале. До этого он работал в трёх разных фармацевтических компаниях, которые подозревались в том, что находятся под контролем Змея».

«Очень подозрительно, что его приняли на работу за месяц до того, как компания начала сбрасывать масло», - добавила Хинетц – аппетитная брюнетка, которой едва исполнилось 17. Она считала этот вывод поводом для гордости, но почти никто за столом не обратил на внимания. В данном случае её вывод был слишком очевидным.

«Это и так понятно, Хинетц. Мой знакомый, который сейчас работает на Геночтец и её шайку кое-что проверил для меня. Они перелопатил имеющуюся у них базу и досье. Дитмар всегда был на втором плане. Вот вам список его должностей: «замдиректора по маркетингу», «консультант производителя спортивной продукции» и, самое замечательное, просто «ассистент». У него нет описания работы за последние двадцать лет».

Неуклюжий, высокий мужчина откинул прядь светлых волос закрывавших глаза и продолжил: «Что означает, что ему платили совсем не за то. И вот тут появляемся мы. Томас?»

Томас снова опустил руку и спросил: «Мы считаем, что под влиянием один человек или вся организация?»

«А это имеет значение?», - голос Бокхолда стал ровным. Томас энергично кивнул.

«Имеет. Если мы полагаем, что единственная проблема – Дитмар, то мы можем послать убийцу, а не организовывать полномасштабную атаку для полного уничтожения компании», - начал Томас. Его лицо покраснело, а речь стала сбивчивой, - «Второе, нам понадобится время на то, чтобы приехал кто-то из-за рубежа…»

Бокхолд замотал головой: «Времени у нас нет». Он оглянулся, его голос стал громче, а сам он поднялся со стула, тем самым пытаясь показать своё превосходство над долговязым и худощавым оппозиционером. «В нашем случае «время» – это однозначно «деньги». День сброса отходов означает день очистки».

«Вопросы?». Хинетц подняла руки и приподнялась из-за стола.

«Что?» - острая нотка его голоса заставила Хинетц вскочить с места. В её взгляде он уловил искру, совсем противоположную тому, что было у него. Томас не был альфой, но он в курсе дел и прекрасно знал, что может сделать разозлённая Гару, даже такая молодая как эта.

Хинетц, надо отдать ей должное, осталась на месте. «Согласно Федеральному закону, сброс отходов нелегален. Если мы сообщим об этом, то оградим себя от ненужного риска, и сможем дать знать другим Гару септа чтобы те занялись остальным». Голос у неё был высоким и заискивающим, таким ребёнок хочет порадовать родителей, после того как её застукали играющей в куклы вместо уроков. Но у неё ничего не вышло, и Исаак уже собирался перебить её, но Томас сделал это раньше.

«Здешнее правительство заодно с пиявками. Или с людьми, которые контролируются вампирами. Обращаться к ним – бесполезно, и это откроет нас для атаки. Исаак понял суть дела, а детали мы обговорим позднее. Собрание окончено». Томас говорил негромко, пытаясь сдержать, готовую сорваться в любой момент, Хинетц. Это был фокус хорошо известный даже Родичам. Томас полагал, что в других стаях приёмы такие же.

Томас использовал все свои козыри. Достаточно сострадания, чтобы успокоить девушку, достаточно авторитета, чтобы получить поддержку всех остальных. Кроме, конечно, Исаака. Но это не имело особого значения.

«И зачем это было нужно?» - огрызнулся маленький человек, он прищурился, выражая тем самым недоверие. «Ты протащил свою позицию через всё совещание, игнорируя в презентации ключевые факты, и преднамеренно сделал Дженнифер козлом отпущения…» - Томас поднял палец, делая выговор альфе, - «Она хороша, ты знаешь это. Она так высоко продвинулась не за красивые глаза, у неё самая быстрая реакция, которую я когда-либо видел и жёсткая самодисциплина для шестнадцатилетней девочки. Она может стать следующим нашим большим достижением. И её идея была хороша, хотя немного не к месту. Почему ты её забраковал?»

«Я не…,» - начал было Исаак, но Томас перебил его.

«Да заткнись, Заки», - Томас бы расхохотался, если бы он сейчас не злился – «Я знаю тебя с тех пор, как ты родился. Я ненавидел тебя за то, что приходилось делить с тобой комнату». Его глаза, хотя и выглядели

разочарованными, оставались тёплыми. «Я ненавидел тебя, когда ты прошёл Изменение, и маме пришлось объяснять мне, почему ты особенный, а я нет. Я не был особенным, понимаешь? И знаешь что? Я почти ненавижу тебя сейчас». Он наклонился и заговорил тише: «Её идея не была такой уж плохой. Правительство – это закрытый вопрос. НО почему не телевидение? Там у нас есть знакомые. Мы могли бы протолкнуть эту новость. Почему нет? », - возникла пауза, - «почему ты так настаиваешь на операции, Заки?».

Снова возникла пауза. Только появившееся высокомерие Томаса было растоптано словами старшего брата. Её заменила боль. «Слушай, Томас. Раньше ты всегда доверял мне. Я не подведу тебя. Просто сейчас тебе снова придётся довериться мне».

Его язык медленно прошёл по щеке, Томас мотнул головой: «Я не доверяю тебе настолько, Исаак». Он скрестил руки: «Мне нужны гарантии. Давай проведёт разведку духами».

* * *

«Ничего не трогайте», - как обычно Исаак озвучил основное правило. Вокруг него, вокруг мерцающего экрана, отпихивая друг друга, сгрудилась стая. Десять человек у одного монитора умещаются с трудом. «Ничего не говорите. Не двигайтесь. Не дышите, если получится. Духи очень щепетильны, и если делать не слово в слово как в книгах, они попытаются надуть нас. А ещё хуже, если они испортят нашу систему. Всё понятно?»

Большинство стаи закивало (Хинетц особенно выразительно), хотя Томас, привыкший к декламациям брата, просто кивнул. Джулиан поинтересовался: «А разве сейчас всё не в компьютере?». Джулиан, достаточно крупный мужчина, был куда умнее, чем многие его считали, но ему нравилась такая роль.

Исаак пожал плечами: «Б*о*льшая часть». Он развернулся к экрану и навёл курсор на папку «Stoneform MP3s». «Это всё, что у меня есть, я работал над этим несколько месяцев, прежде чем всё произошло», - Томас тихо кивнул, - «Сколько мне предложить?».

«Двадцать», - спокойный голос Томаса заставил Исаака вздрогнуть. «Пятнадцать», - предложил он компромисс.

В комнате царили тишина, если не считать гул компьютера. Исаак сидел опустив голову и никак не комментируя. Он снова посмотрел на монитор, потыкал в случайные иконки, с любовью вчитываясь в имена файлов. В эти файлы были вложены его мечты. Давно ушедшие, но, тем не менее, мечты. Наконец он ответил: «Десять». И прежде чем Томас мог возразить, продолжил: «У меня их не так и много. Мы записали всего пятнадцать песен, Томас. Если ты не хочешь, чтобы я сейчас же пошёл записывать что-то новое. Это всё, что у нас есть».

Томас беззвучно кивнул, принимая аргументы, а Исаак установил подключение по локальной сети. Конечно же, компьютер был подключён к интернету, но сейчас их интересовала сетевая карта, которая висела на спускающейся с потолка леске напротив зеркала. На самом деле никакого подключения не требовалось, а сетевая карта была не более чем символом. Наверное, этот символ был знаком духу. Как только подключение было установлено, Исаак нажал «Найти Компьютер» и набрал «Araignie». Через мгновение экран посинел, с него пропало всё, а потом внезапно на экране появился белый текст.

> Привет, Дэйв

> Куда бы ты хотел прогуляться сегодня?

«Отлично. Нахальная дура, Сетевой Паук - лягушатница», - пробубнил Томас. На это Исаак ответил злым взглядом и Томас заткнулся. Насколько он знал, пространный комментарий никак не навредит. Но его беззаботность могла быть знаком для других, что можно позволить себе болтать, а вот они уже могли сказать что-то существенное.

Однако он невольно улыбнулся, когда Хинетц поинтересовалась: «Сетевая Лягушка?».

Проигнорировав это, Исаак написал

> Bonsoir, Araignie. Ca va?

> Ca va.

«Приятно слышать. Нам нужно провести проверку компании Braunsteiner and Wenz Wheels Company. Пройдись по списку работников, прогони имена через нашу базу врагов, ищи совпадения. Глянь записи камер безопасности, посмотреть всё ли совпадает с их графиками служб безопасности. Тебе придётся посмотреть компанию, которая обеспечивает у них безопасность – это точно есть в истории платежей. Мне необходима статистика по найденным врагам, вероятность использования серебра в их арсенале с полуночи до четырёх утра, спиритические возможности в то же время.

> Ты же знаешь, я не могу это сделать, Дэйв. Ничего в этой жизни не бывает бесплатно.

Исаак выдохнул, рука брата легла ему на плечо, и это придало уверенности. Ещё раз вздохнув он напечатал: «Десять моих композиций в mp3». Прошло несколько секунд, но ответа не последовало. Стараясь поторопить духа, он добавил: «десять случайных композиций. Тебе могут попасться мои любимые».

> Идёт. Несите нож, господин Ирония.

Исаак прикусил язык. Брат был прав, это был сволочной Сетевой Паук, который, по какому-то непонятному обстоятельству, считал себя французом. И его чувство юмора не помогло ему дальше. Он делал это и раньше, но легче от этого не становилось. Он нажал «Esc» и изображение появилось снова. Закрыв глаза, он поводил по экрану указателем случайным образом выбирая файл и кликнул. Открыв глаза, он переместил файл в другую папку. Потом повторил. Когда с этим было покончено, он заменил содержание каждого файла тишиной. Более надёжного способа удалить данные не было. Закончив, он переключился назад, надеясь, что этого достаточно. На экране ничего не менялось, Джулиан прокомментировал: «Небольшой перекур, кататак?»

«Просто жди», - ответили Исаак и Томас одновременно. И как только слова сорвались с их губ, экран заполнился документами, которые накладывались друг на друга с невероятной скоростью. Эффектная демонстрация закончилась тем, что в центре экрана возник отчёт в виде текстового документа.

> Перечень известных врагов: Дитмар, Эдвард. Эбнер, Роланд. Гербук, Хьюго. Хане, Алвин. Хейнеман, Лорелай.

> Вероятность использования серебра в арсенале в будний день, с полуночи до 4 утра – 14%

> Вероятность использования спиритических возможностей в будний день, с полуночи до 4 утра – 6 %

> У вас сегодня назначена операция? Нужна помощь со SpiComs? А управлять будет Даниэлла? Мне она нравится.

Если бы компьютер мог отобразить французский акцент, то так бы и было. Но никого это уже не волновало. Вынужденная тишина превратилась в шокирующую. «Ёкарный бабай», - промычал Исаак, - «Роланд Эбнер, Алвин Хане, они все здесь».

«Лорелай Хейнеман», - добавил Джулиан с радостного гнева, - «мы всё ещё подозреваем её в организации атаки на наш Каэрн в прошлом году. Она нам задолжала трёх Гару».

Томас тихо присвистнул и добавил: «Пять самых опасных людей служащих Змею из нашего списка и все работают над одним проектом. Их защита кажется очень слабой. Мы поймали ублюдков со спущенными штанами. Беру свои слова обратно, Исаак. Это серьёзное основание для операции».

«Разве не должны мы это проделать днём, тогда мы вероятнее всего возьмём этих ребят?» - поинтересовалась Хинетце.

«Не с Лорелай, и не в таком количестве. Она точно что-то придумала. Она самая хитрожопая сука, с какой нам только приходилось иметь дело и нам нужно ожидать, что у неё в запасе пара «благословений» Змея», - заключил Исаак. – «И эта статистика действительна только для времени с полуночи на 4 утра сегодня. Операцию будем проводить, как запланировано. Готовьте свои стаи, благословение мы получим перед тем, как выдвигаться. Даниэлла? Готовь нити.

* * *

«Давай, разожми руку. Это не просто даже без твоего ёрзанья, Хинетц. Подумай о нас, о Родичах. Ты, по сравнению с нами, счастливица». Морщинистое лицо Даниэллы искривилось до неузнаваемости как только хирургическая игла прошла сквозь такни между костяшками пальцев подростка. Это был её первый ритуал, и убеждения старой матроны не сильно помогали ей. Однако Даниэлла была старшей из стаи, и её руки уверенно проталкивали нить сквозь плоть. Деликатно, но очень быстро, она надела маленький Оберег в виде полумесяца на хирургическую нить и провела её к тому, с кого начала операцию, закрепляя концы.

Члены стаи стояли по кругу, вытянув одну руку к центу. Старая дама с выцветшими волосами наклонилась между стоящими рядом и посоветовала Хинетц: «Сожми кулак, так они проще выходят». Исаак одобрительно кивнул новенькой. Она была новым Филодоксом стаи, это был её ритуал.

Она сжала кулак, вздрагивая по мере того, как сквозь кожу проступили нити и громко произнесла: «Дух войны и разрушения, ружей и смерти, мачеха наших духов, Грохочущая Бум-Бум, чей голос слышит и снайпер, и раненый, даруй своим детям связь, знание и единый разум. Даруй своим любимым и нелюбимым детям одинаково». По мере того, как она произносила слова, межу ними начала появляться пыль. Она пахла углём, порохом и кровью. Туман войны. Она начала произносить молитву снова, но её слова терялись и путались. Туман войны становился плотнее, а когда она повторила третий раз, ничего нельзя было разобрать.

Как только она закончила третий пассаж, все дернёли руку назад и нити рванули сквозь тонкую плоть между костяшек. Туман войны стал красными, он окутал всех тонкой кровавой пылью. Кто-то из группы выругался. Даниэлла была наготове с полотенцами, чтобы утереть их. Хинетц, у которой

остались под кожей нити, скрепя зубами, вынимала их. Её окровавленная левая рука болела, а находящиеся рядом быстро убирали кровь, насколько это было возможно. Гару смотрели на как затягиваются раны на их руках. Родичи заматывали руки, стараясь не обращать на боль внимание.

«Идём, ребята. Выдвигаемся через двадцать минут. Берите снаряжение и вперёд», - торопил группу Исаак. Операция началась.

Девять теней появились на земле как раз рядом с забором, увенчанным колючей проволокой – ограда Braunsteiner and Wenz – и укрылись от камер слежения и прожекторов за небольшим садиком. В неосвещённых прожекторами местах летали маленькие огоньки – сигареты, так можно было опознать охранников. За забором и охранниками монументом из кирпича, стекла и бетона возвышалась фабрика.

«Марксу бы это место понравилось», - сострил Томас, - «кто хочет впустить нас?».

Хинетц была первой, кто ответил кивком и прошептала: «Зеркало». Исаак быстро схватил зеркало и фонарик, обхватил зеркало так, чтобы оно давало отражение, но не раскрывало их позиции. Хинетце взглянула ни них, а оптом пропала.

Идя обходным путём, молодая Филодокс посмотрела на свою стаю: она видела, а не просто чувствовала, знаки Грохочущей Бум-Бум над ними, которые связывали стаю воедино. А ещё символы пса на шеях не только Гару, но и Родичей. Ещё она видела паучков, которые сидели на затылках у всех участников, они ползали по своим SpiCom'мам и ждали момента, чтобы отправить сообщение остальным. Если не знать секрет, то отследить невозможно. Хинетц улыбнулась своей приёмной семье и продолжила своё дело.

В городе у Гару намного больше преимуществ над людьми, чем просто размер и естественное оружие. Ещё они мастера маневрирования. Проходя сквозь ограду и минуя охрану, Хинетц нашла вторую безопасную зону среди мусорных ящиков. Осторожно избегая паучка на SpiCom, она нажала кнопку и спросила: «Исаак, Даниэлла, вы меня слышите?»

Выдыхая очередное облачко, последовал ответ Даниэллы: «Да, все разговоры записываются. Говори».

«Чётко и громко. Статус?» - голос Исаака был спокойным.

«Спасибо, Даниэлла. Исаак, место между двумя контейнерами. Направление: около километра на север. Держитесь тихо. Ослепите камеры, если необходимо, то убивайте охранников, перелезайте через забор, мы можем войти через окно. Пока вы добираетесь сюда, я продолжу разведку». Хинетц вынырнула между баков и посмотрела в окна над ней. Мир начал приходить в нормальное состояние.

Исаак убрал руку с кнопки SpiCom и кивнул группе. «За мной, передвижение колонной, не высовываться». Передвигаясь на корточках, Исаак начал огибать территорию, Томас двигался за ним следом. Построение было продуманным: Гару шли либо в хвосте, либо в середине, а Родичи между ними. Если по строю открывали огонь, то Гару могли выпрыгнуть и защитить Родичей, а те, в свою очередь, могли открыть заградительный огонь. Это была теоретическая выкладка основанная на компьютерной симуляции и тренировках. До сих пор им не приходилось испытывать это и, если всё пойдёт сегодня хорошо, не придётся.

«Гатор готов?» - обратился Исаак через свой SpiCom и услышал замогильный ответ Даниэллы: «Готов, Исаак».

«Хорошо. Помните, не используйте Гатор пока я не дам команду», - Исаак повернулся и прошептал, - «хорошо, я вижу тебя Хинетц. Х… хватит отсвечивать, твою мать. Кто-нибудь может тебя засечь». Игнорируя извинения на другом конце линии, он продолжил: «Отлично, мы начинаем… сейчас».

Стая побежала к забору и один за другим перескочила колючую проволоку. Зацепиться за проволоку никто не боялся: их форма была сделана из волокна, которое не так-то и просто было разорвать. Большее опасение вызывало раскачивание забора, которое могло привлечь внимание охраны, и Хинетц держала забор, насколько только хватало её сил, чтобы сгладить вибрации от пересечения. После форсирования забора, члены стаи прятались между ящиками. Пригнувшись, они восстанавливали дыхание. Последним, кто прыгал – был Джулиан, который мастерски перелетел через проволоку и тяжело приземлился на землю. Они с Хинетц рванули догонять стаю. «Чисто!» - выдохнула Хинетц, как только она пригнулась к земле.

«Отлично», - Исаак снова оглядел их, его голос был тихим, он тяжело дышал. «Хинетц продолжит разведку. Когда она сообщит, что путь чист, все забираются на ящики и проникают в здание через окно», - он посмотрел на окно над ним. Оно было закрыто и загромождено, но ничто не сможет устоять перед когтями оборотня. – «Когда мы окажемся в здании, быстро расходимся. Тройки на три, волки на два, четыре, шесть и восемь. Джулиан, займи пятёрку и будь готов оказать огневую поддержку из тяжёлого оружия, если потребуется. Хинетц, вперёд». Хинетц кивнула и через мгновение снова исчезла.

* * *

Даниэлла выплюнула ещё одну сигарету. Грубо говоря, ей вообще нельзя было курить. И уж тем более ей не следовало бы курить в апартаментах Исаака – он ненавидел это. Но даже при её незначительной должности, она сильно волновалась, когда начиналась операция. В какие-то моменты она даже хотела бы оказаться там, где была бы максимально полезной. Хотя иногда ей казалось, что здесь для неё самое удачное место. Может десять лет назад она и была полезна команде, но сейчас она для них не более чем обуза.

Кроме того, работа у неё была. Доставить Гатор. Исаак достал его у одного из Случайных Ошибок, и если всё так, как описывалось, то это штука должна сделать так, чтобы Braunsteiner and Wenz никогда не оправились от налёта стаи. Как она поняла, Гатор атакует файлы страховщиков Braunsteiner and Wenz и поменяет статус «оплачено полностью» на «задолженность за несколько лет» в истории платежей. Конечно же, Braunsteiner and Wenz проверят свои компьютеры и быстро найдут подтверждения взлому. Именно их основной сервер и был целью сегодняшней операции. Он стоил уйму денег, был жизненно необходим для функционирования фирмы, и его необходимо было уничтожить, чтобы скрыть рейд стаи. Однако страховая компания не позволит кому-либо копаться в своих серверах и не раскроет информацию, которая бы их компрометировала и отпугнула клиентов на годы вперёд.

Если всё пойдёт по плану, то Даниэлла должна уничтожить Braunsteiner and Wenz, пустить по миру шесть тысяч рабочих и уничтожить тысячи жизней. Война Апокалипсиса требует менять свою систему ценностей. Если

стая этого не сделает, Змей уничтожит их жизни и сделает это более ужасным способом. Для себя Даниэлла решила: она добрая.

В этот момент монитор стал синим.

> Привет, Даниэлла. Я хотела с тобой встретиться.

* * *

«Её до сих пор нет», - Томас мотнул головой, - «Пять минут. Это должно было занять пять секунд. Перебраться через стену, вернуться. Что-то не так».

Члены стаи тяжело дышали, но совсем по другой причине. Назревали неприятности, и отсутствие Хинетц начинало вызывать беспокойство у всех. «Меняем план. Все наверх, сейчас! Приземляемся по кругу, волки идут на один, три и шесть. Джулиан остаётся по центру круга. Пошли!» - Исаак бросился вперёд. Он опёрся о первый ящик, перекинулся в девятифутового монстра покрытого мехом к моменту, когда он приземлился. Одним мощным ударом он разбил окно и раскидал загромождающий его мусор. Через секунду он снова был человеком и запрыгнул в проделанную брешь, а ещё через секунду он стоял внутри здания в Криносе. Его глаза светились красным, а из пасти капала слюна.

За ним приземлились пять человек и ещё два оборотня, они занимали позиции сразу как оказывались внизу, рассредоточивались по кругу. Не было слышно ни звука.

* * *

> Я хотела увидеть тебя.

Повторила Арайни. Даниэлла, пытаясь сдержать волнение, не ответила.

> Нечего сказать? Не о чём поговорить?

Экран стал пурпурным. Даниэлла встала, в области живота появилось нехорошее ощущение.

> Позволь мне предложить тему для разговора.

Экран внезапно стал ярко красным, а в центре начала крутиться зелёная спираль. Даниэлла могла поклясться, что не могла вдохнуть пока подбежала к задней панели компьютера и выдернула провод питания, шнур модема и сорвала свисавшую с потолка сетевую карту. Компьютер был оторван от любого внешнего подключения. Даниэлла смотрела на представшую перед ней груду металла и пластика. Экран стал чёрным. И лучше бы он таким чёрным и оставался.

Экран стал красным и Даниэлла начала молиться.

* * *

Вся группа одновременно повернула голову. Их наушники разразились высокочастотным воем, и Исаак озвучил то, что было и так всем понятно: «SpiCom взломан! Перейти на обычное радио!».

«Нет!», - выкрикнул Томас в ответ, его голос казался писклявым тенором, в сравнении с Гару - «Они именно этого от нас и ждут! Тишина в эфире! Прямо, мать его, сейчас! Держаться вместе, не терять визуальный контакт!».

На секунду напряжённая тишина напомнила комнату, но тут же Джулиан взвыл от боли – в него влетело окровавленное тело семнадцатилетней девушки. Одинокий голос только и успел, что произнести пол слова -

«Заса...», прежде чем огромный чёрный коготь разорвал говорившего. Грегор Дамаске – двадцать восемь лет, обожает футбол. Родич, присоединился к стае после того, как его родная семья начала его игнорировать. Он умер, помогая своим приёмным братьям.

Стая начала действовать, как только над ними в воздухе появились три чёрные фигуры. Рёв штурмовых винтовок оглушил фабрику – все Родичи открыли огонь по чёрным силуэтам, в то время как волки заняли оборонительную позицию. Фигуры исчезли через секунду, но тут же появились позади группы. Марию Гафарт застали врасплох, она почувствовала, как два когтя разрывают её. Секундой позже, один из родичей выстрелил и три серебряных пули пронзили её мех и лёгкие. Ей было тридцать пять.

Джулиан посмотрел на тело, которое придавило его. Он едва мог видеть, как вся группа рассредоточилась, а порядок и дисциплина исчезли перед лицом жестокого и подготовленного нападения. Но все его внимание было сосредоточено на лице Хинетц. На нём застыла маска боли ужаса. Последней мыслью Джулиана было: «Что же произошло с ней за те пять минут?».

За спиной груды меха и мышц, которая размозжила лицо Джулиана, два брата бежали вниз по лестнице.

* * *

«А первое, что я сделаю, убью тебя».

Томас и Исаак сидели спина к спине в подвальном помещении, они услышали предсмертный вопль ещё одного члена стаи. «Я должен быть там, наверху», - прорычал Исаак, его голос буквально переливался через край котла, в котором кипела ярость, - «мы позволяем им умереть, Томас! Это умирает наша стая!»

«А это мы, не умираем. Что бы ты сделал, Заки?», - Томас маниакально перебирал бусины чёток и его пальцы коснулись символа Гайи, который висел там. «У нас не было шанса с самого начала. Это должно быть твоя сетевая лягуха. Они добрались до духа прежде, чем мы. Я бы сильно удивился, если хотя бы одно из названых ей имен было правдой».

Исаак перестал рычать на пару секунд и пожалел об этом. Отсутствие шума сделало крики Риллы более разборчивыми. «Мы могли бы умирать там вместе с ними».

«Я не позволю тебе, мама меня убьёт», - Томас замотал головой.

Исаак вздрогнул, услышав эти слова: «Боже, Том, не приплетай её».

Бусины чёток двигались по кругу, щёлкая на фоне криков и рыка. «Это нужно. Ты помнишь Рождество, Исаак?» - издалека начал Томас. - «Прежде, чем всё произошло? Мы все пойдём в церковь и я помолюсь этими штуками, а ты будешь играть с группой. Исаак, на это рождество мы пойдём в церковь».

Томас почувствовал, как за его спиной Исаак вздрагивает, и продолжил: «Зачем ты это сделал, Зак? Зачем ты нас втянул в это? Всё было хорошо. Нам не нужно было этого».

Исаак прошептал еле слышно: «Тебя нет с нами, Том. Ты не знаешь, что значит септ. Ты слышишь все разговоры и вопросы, но ты ничего не делаешь. Все смотрят на тебя, а на самом деле тебе всё равно. Ты делаешь что-то, но становится только хуже», - он замолчал, но тут же продолжил громче, - «я должен был показать, что я хочу помочь».

Крики резко прекратились, и Томас медленно ответил: «Мы поедем домой на это рождество, Заки. Мы навестим маму. Прошло много времени с последнего раза», - убирая чётки, он взял свою винтовку. «Скоро они спустятся сюда. Они нам задолжали за всех. Может быть, Даниэлла всё ещё жива, но они должны нам за всех остальных».

Братья медленно поднялись и приготовились.

Глава первая: Мифологическая логика (История)

«*Оперы стоятся не на психологическом сюжете, а на мифологическом*» *Баз Лурман.*

[НАЧАЛО ЗАПИСИ]

… немного странновато, честно. Когда ты сказала, что хочешь записать меня, я подумала, что мы пойдём в кафе, и у тебя будет диктофон или что-то такое. Но твой вариант то же ничего. Уж точно лучше, чем мой. Вау… мне даже завидно. А микрофон уже включен? Ты это слышишь, да?

Нет, я не считаю тебя отсталой. Просто забавно видеть, что другие, как и мы, пользуются компами и всем прочим, хотя это считается нашей специализацией. Ты медленно привыкаешь к таким штукам потому, что держишься от людей на расстоянии, а моя стая сейчас быстренько забацает видеоконференцию. И мы все онлайн! Эй, ребята! Да, это Райна! Она меняет информацию о нашем племени на информацию о Венеции. Нет, она клянётся, что эта инфа не попадёт к другим племенам и Запас утверждает, что у неё хорошая репутация.

Хорошо, начнём с самого начала. Есть два главных мифа о нашем племени и… нет, подожди. Для начала поговорим о другом.

Немного про историю

Я Галлиард – значит я историк. Для большинства племён история – штука простая. Она начинается с одного события и заканчивается другим. Представьте нить с несколькими узелками, каждый из которых обозначает событие. Это история. Это очень старое видение истории, где у всего есть значение и цель. Если ты академик, то назовёшь это «метанарративным» или «повествовательным». История получается потому, что это следующий логический шаг повествования.

Современное понимание истории же уходит от этого. Модель, которую сейчас используют историки, похожа на сплетение всего человечества, групп, движений, где у каждого свои задачи, цели и надежды. Представьте множество струн, которые переплетаются друг с другом невероятным количеством способов. Это модель современной истории. История происходит потому, что цели двух групп не совместимы и таким образом между группами получается конфликт и этот конфликт служит отправной точкой нового положения в мире. Классическая диалектика: Тезис плюс антитезис дают обобщение.

Последний взгляд на историю более полезный. Он позволяет исследовать предпосылки событий и почему Мир стал таким, как он есть. А ещё, это теоретически более объективный подход, поскольку это не *наша* история или чья-то ещё. Но для нас следует один важный вывод: такой подход отрицает Апокалипсис. Поскольку этот подход не привязывает истории какое-то значение, он не может оценить трагедии в смерти Гайи или степень извращения всех вещей Змеем. Если кратко: он рационален и в нем нет места иррациональности, духовным элементам – а мы знаем, что это правда. В лучшем случае можно классифицировать Змея как ещё одну группу со своими целями.

Поэтому для нашего племени история – баланс между этими двумя методами. С одной стороны мы восхищаемся точностью современной

истории, с другой мы не можем отрицать реальность войны Апокалипсиса - повествовательный фактор, который нельзя сбрасывать со счетов. Мифология не подчиняется логике, и есть вещи, которые нужно принять как есть.

Елизавета Геночтец замечает: *Наталия забыла упомянуть, как мы их совмещаем. Современная история носит вспомогательный характер, и мы обращаемся к ней, когда нам необходимо продумать наши действия по какому-то вопросу. Если нам нужно ликвидировать КСЗ, компанию Змея, тогда нам нужно понять, каким образом компания оказалась под влиянием и кто представляет там Змея. Но после того, как это сделано, лучше сделать шаг назад и взглянуть с позиции войны Гайи – так мы отбросим ненужные детали и увидим перспективы. Честно говоря, все племена поступают таким же образом, но они в меньшей степени, а мы в большей – вот в чём разница.*

Запасная Схема, технотеург, добавляет: *Да, и дальше ты залезешь в историю, тем заметнее повествовательный подход. Не обязательно понимать, почему именно Скин о'Сталь оказался запуганным стаями Потомства Фенрира и был вынужден батрачить на диктаторов-фашистов. Всё, что надо знать, это каким великим героем он был и о его великой жертве. Говорить о нем по учебникам истории старшей школы это просто надругательство над его духом. После такого нужно начинать декламировать великие поэмы, уяснила?*

История в легендах

В принципе правильно, Запас, но не всегда. Чем дальше мы углубляемся в историю, тем скуднее наши знания о том времени и больше необходимости полагаться на исторические доказательства и устные рассказы. Поздняя история более понятна и связанна и это позволяет выстраивать её в последовательной форме. Но такая история тоже не однозначна и спорна – это нужно уяснить. Возвращаясь к тому, с чего я начала, о нашем племени есть два мифа. Они идут от разных веток нашего племени и у обоих есть свои сильные стороны.

Первый очень популярен в Европе, в частности в северной её части. Миф гласит, что в далёкие-далёкие времена на заре человечества Серебряные Клыки отправили стаю, чтобы следить за людьми. Люди были наполовину нами, и они делали вещи, которые для нас были любопытны и необъяснимы. Эта стая называлась Стражники Людей. Суть была такая: Стражники наблюдают за людьми и смотрят, как бы те не навредили Гайе, поскольку люди это глупые и невежественные создания, которые забыли о Ней слишком быстро.

«Слик» Симз, главный пиарщик, замечает: *И нужно признать, что так думают остальные племена до сих пор. Детка, спроси меня и я скажу, что что-то в этом есть.*

Но всё получилось иначе. Люди начали делать очень странные вещи, и это заинтересовало Стражников. Люди начали добывать огонь с помощью палки и ломать камни, пока те не становились острыми, как бы создавая когти. Стражники начали задумываться, а не замешены ли тут духи и стали общаться с Камнем и Палкой, прося научить их тем же Дарам. И так появилась традиция, которая осталась в нашем племени по сей день: Камень срубает бабки при сделке.

«Единственная вещь, которую мы не можем сделать», - говорит камень, - «полететь. В лучшем случае мы можем упасть со скалы, но это только

создаст больше маленьких камней. Даруйте моим детям Дар полета, и я научу вас создавать когти».

Стражники были ошеломлены, но они видели, что у людей-то всё получается: они насаживают камень на палку и выстреливают с помощью палки и верёвки. Лук и стрелы. Стражники поведали это Камню, и тот научил их тому же Дару, что и людей. Время шло, и Стражники воодушевляли людей на изобретение новых Даров, вроде лошадей, и усмирили злых духов, вроде Пещеры, которых обидели люди. В это время Стражи придумали свой символ: Дом с символом Гайи. Так родилось племя.

Но тут есть одна проблема: это бессмыслица. Серебряные Когти послали стаю потому, что у людей нет связи с духами, но, несмотря на это, люди провели много времени с духами вроде Камня. Камень научил их Дару делать предметы, но Камню был нужен человек, чтобы научиться летать. Тут очень много противоречий и несостыковок.

Елизавета Геночтец мотает головой и смеётся: *Натка, тебе не нравится эта версия потому, что она противоречит твоей собственной теории. Это мифология, одновременно и символичная и буквальная, она не должна быть логичной. Если рассматривать именно как символы – то происхождение племени становится понятным. В этом есть и упоминание о человеческой изобретательности, и вера в развитие и разъяснение символа племени.*

Моя «собственная теория» не имеет к этому отношения, Елизавета. И как тогда это относится к проблеме мифа? Начинается с предположения, что люди враждебно настроены к Гайе, потому что они вышли наружу и обидели Пещеру и призвали Огонь, который не могут контролировать Теурги. Это подтверждает всё то, что мы пытаемся сказать другим племенам.

Мой любимый миф – тот, который появился в южной Европе. Давным-давно, когда мы даже и не думали считать дни, Змей изменился и осквернил свою Мать, напав на Неё. Так началась война Апокалипсиса, хаос наполнил сердца всех, кто был раньше Гайей. Звери нападали и убивали друг друга, в отчаянной попытке пережить ужасные события. Нас сия участь не миновала, мы пошли друг против друга.

Это были те Гару, которые были слабы или считали, что сражаться неправильно. Они не могли дать отпор противникам и спрятались среди тех, кого Гару не признавали – людей. Они нашли прибежище в человеческом обличии и никогда не поддавались своим волчьим инстинктам, а жили так, как живут люди.

Легенда гласит о том, как они были сломлены. Они оставили журчание рек и вековые сосны, они не слышали печальную песнь Гайи. Когда её голос затих, они посчитали, что Гайя умерла и что они никогда больше не вернутся к себе домой, где нет ничего кроме братоубийственной войны. Они ожидали смерти, поскольку не могли отправиться на охоту или собирать еду.

Но люди поразили их. Люди были напуганы больше, чем любое существо Гайи, поскольку у них не было ни когтей, ни клыков, а бегали они медленно. Но вместо того, чтобы умереть, они собрались в своих убежищах и находили способы выжить. Они сводили вместе мужских и женских особей домашнего скота, который у них был, и убивали их ради еды только тогда, когда у скота появлялось потомство, чтобы всегда был запас мяса. Вместо того, чтобы ходить в глухие места за орехами и растениями, они начали сажать семена рядом с собой и выращивали деревья, чтобы есть вдоволь. Когда начинался

дождь – они запасали воду в пустых камнях для времени, когда дождя не будет.

А когда Гару поняли, что могут жить здесь, они услышали голос Гайи и осознали, что она не умирала, а просто пела другую песню. Эта песня отличалась от предыдущей песни скорби и предательства, новая песня несла надежду и возможность мира. С тех пор эти Гару оставались среди людей, слушая песнь Гайи, учась новым путям и ожидая окончания песни.

Елизавета Геночтец не убеждена: *Это имеет более логичную подоплеку, но тематика не та и не сильно воодушевляет наше племя. Мы не любим людей, но нам приходится жить среди них, иначе другие племена уничтожат нас. И здесь нет никакого чудесного изобретательства, а есть пара напуганных людей, которые собирали воду в чашки. А ещё мы выглядим героями, поскольку считаем, что сражаться с другими Гару – это плохо. Не обращайте внимания на то, что мы единственные, кто сбежал… Нет, мы – Герои!*

Слик Симз обращает внимание: *Но кое-какие доказательства всё же существуют. Дети Гайи верят, что была полномасштабная война между Гару.*

Запасная Схема ворчит: *Если макаки-хиппари в это верят, тогда я пролетаю с первым мифом.*

Меняющееся Племя

Для того чтобы понять мою собственную теорию, нужно понять, что до 1890 года Ходящих по Стеклу, как племени, не существовало. Стекло вообще было придумано только в 3000 до нашей эры, а обе легенды указывают на то, что племя сформировалось раньше. Наше племя меняло названия минимум 4 раза, поскольку влияние было у различных племен.

Давайте я продолжу объяснение. Где-то в 1450 всё племя было известно как «Стражники». Но внутри племени был небольшой лагерь известный как Тетрасомианцы. Они посвятили себя гуманизму (как минимум воодушевлённые им) и смогли направить племя по другому пути. Они уже в тот момент были главной действующей силой в Италии на протяжении века, и по мере распространения философии, их влияние так же возрастало.

Вскоре те, кто называли себя Стражниками, были вытеснены. Тетрасомианцы быстро перестали считать себя отколовшейся группой Стражников, а осознали себя племенем. Другие Гару не были членами группы, но подражали им, поскольку также хотели достичь успеха. Ну а остальные, тут не надо быть семи пядей, они примкнули к группе. Название племени изменилось без каких-либо собраний и совещаний. (Вроде того. «Тетрасомианцы» не очень хорошо звучит в Высшем Языке, поэтому другие племена не часто использовали это название, но про это дальше).

А теперь моя теория: Стражники не были основателями нашего племени. Смотрите на даты: если Стражники были основателями, значит, они смогли просуществовать как доминирующий лагерь более четырёхсот лет. Следующий заход был у Тетрасомианцев – так же четыре сотни лет (но это очень грубая прикидка), тут вы должны почувствовать несостыковку. Смотрим дальше: нет никаких доказательств того, что кто-то родившийся до 400 н.э. из нашего племени называл себя «Стражником». Да и каких-либо духов-предков в нашем племени мы найти не можем. В нашей истории зияет огромная пробоина и если какая-то стая найдёт материальные или спиритические доказательства того, чем было наше племя до Рождества

Христова – они станут героями. Лично этим займусь, если к тому моменту не помру.

Слик Симз поддерживает статус кво: *Сначала о главном. Давайте не будем забывать, что Стражники были нашим первым племенем и поэтому нам не нужно изменять правилам, так? Тетрасомианцы заложили принцип изменчивости. Второе, с одной стороны - точка зрения, которой ты придерживаешься, ни разу не упоминает «Стражников», противоположная точка зрения – так же не упоминает это называние, но и никакого другого не использует, так? Это как Бритва Оккама: утверждающий должен доказать, а не опровергающий. Ты утверждаешь, что идея до-Стражникового племени плохая. И последнее: а нам сейчас нужны племена, пытающиеся убрать белые пятна из нашей истории? Уж ты-то точно должны быть в курсе, крошка.*

Я в курсе. Но даже если так, ребята, это же наша история! Мы же совсем не знаем, откуда взялись!

Запасная Схема вносит свои пять копеек: *Вот что точно, так это то, что нет никаких доказательств нашего существования как единого племени до 900 н.э. А множество ботвы о нашем происхождении наводят лично меня на мысль, что никакого объединенного племени достаточно долго не существовало. Я понимаю, что это тут возникает куча вопросов…*

Владычество

Эх. Со всеми трактовками этой истории возникают проблемы. Оба мифа намекают нам на то, когда они возникли. Северный миф – намекает на появление лука и стрел, что было где-то 300 лет назад до нашей эры по египетским меркам, а южный миф говорит о фермерстве, что относится где-то к 10.000 лет до нашей эры в тех же краях.

Но всё это относится ко времени после доисторического Владычества, которое, по всем данным, мы остановили.

Запасная Схема ухмыляется: *Ну, блин! Это отличное начало. Мы ещё не появились, а уже изменили историю Гару. Круто!*

Елизавета Геночтец предлагает: *Или, если предположить, миф оброс какими-то символизмом, которого быть не могло. Но, Запас, твоя идея мне тоже нравится.*

Неважно, что из этого правда, но считать Владычество символическим нельзя. Многие племена приукрашивают Владычество, но мы всегда однозначны в своём видении: это массовая резня, которая не имеет аналогов в истории. Подумайте: Сталин ответственен за смерти 20-40 миллионов людей. Разве мы столько убили? Нет. Тогда столько даже не было. Но предположим, что наш вид истребил каждого десятого человека жившего в то время. Слишком много? А если каждого двадцатого? Или каждого сорокового? Да даже в последнем случае, перенося на настоящее время, мы бы убили сто пятьдесят миллионов человек. Тут даже Сталин выглядит не таким уж кровавым.

Вот почему мы против. Если Гару считают безнравственным истребление человечества и при этом осуждают людей как порождений Змея, то это палка о двух концах. Ни у кого из нашего племени нет сомнений, что Владычество – наша внутренняя проблема. Это не была попытка защитить Гайю, это было быстрое подношение Змею. Мы всегда с состраданием относились к людям. Я не говорю, что защита наших интересов не была мотивирующим фактором,

но так же нельзя отрицать что и без того был веский аргумент против Владычества.

Согласно легенде, мы были племенем никогда не принимавшим участие во Владычестве, но мы помогли людям пережить, перевалив всю ответственность на другие племена. Плюс к этому мы плодили Родичей в огромных количествах, тогда на это не было ограничений. Это объясняет, почему у нас никогда не было «родины», в том плане, какая она была у других племён. С самого начала мы вкладывали себя в человечество и по мере того, как они шагали по планете, мы это делали вместе с ними.

Война Гнева

Так же поступили многие племена. Нет, не так оперативно, как мы, но подвижки были. Потомство Фенрира, например, оставили родную Скандинавию и поселились в Германии.

Запасная Схема комментирует: *Для размышления, наши племена сражались за Германию пару раз. Мы хотели открыть лавочку в Германии, поскольку это родина многих великих умов человечества. А Потомству нужна была Германия потому… потому, что им нужен был каждый каэрн, до которого могла дотянуться их лапа. Хуже чем эти хреновы Владыки, но те хоть действуют честно. В той гамесе, которой была Война Гнева, Владык нужно мочить говномётом, а Потомство – это лагающие нубы… пардон. Всё, умолкаю. Честно.*

Спасибо. По мере того, как мы шагали по Земле, мы оказывались там, где не должны были, поскольку Гайя отводила эти ниши другим Диким: Гуралам, Моколе и т.д. Не нужно говорить, что именно мы оказались не там, где надо. Ну и мы, конечно же, начали делать то, что лучше всего умеем. Мы убили столько, сколько могли.

Ну, я это обдумываю снова и снова. И я уверена, что я не единственная Ходящая по Стеклу, кого терзает тот же вопрос. Смотри, есть две причины Войны Гнева. Вторая, которую все знают, предательство Гуралов. Медведи были целителями и, по неофициальной информации, они отказались учить нас Дарам, которые нам были нужны. Но первой причиной, о которой никто не говорит, но которая известна кому надо, было то, что мы бы никогда не могли сосуществовать вместе и Гайя это знала. Мы все слишком нервные, слишком преданы служению Ей, и у нас есть привычка разрывать на части всех, кто посмеет усмехнуться над нами. Переселение было большой ошибкой.

И мы были самыми быстрыми переселенцами среди всех племён. Ну а отсюда мы сразу перепрыгиваем к логическому окончанию: это мы разожгли Войну Гнева. И даже больше, у меня есть документированные легенды, датируемые 500 г. н.э., о наших душераздирающих *veni, vidi, vici*.

Мы можем гордиться: мы остановили Владычество и мы никогда в нём не участвовали. Но к нашему стыду, мы начали Войну Гнева. Я знаю, я не могу винить себя в ошибках предков, но иногда я провожу ночи в размышлении о том, что было бы, если бы мы оставались там, где это определила Гайя.

Но это всё бесполезные размышления.

Машина

Запасная Схема предлагает сделать небольшое отступление:

Есть в нашей истории одна очень противоречивая глава – Машина. Наталия даже думать боится о ней, поскольку она слишком противоречива и её влияние на наше племя неоднозначно. Другие, вроде меня, нехотя согласны, что Машина захватил сердца самых великих наших деятелей и, так или иначе, была связана с нашими взлётами и падениями.

В двух словах, это Воплощение в виде гуманоида из инструментов. Вместо пальцев – молотки, вместо глаз – шестерёнки. На его лице никогда не было эмоций, только пустой взгляд. Мы полагаем, что отчасти это из-за того, что никто толком не мог однозначно сказать, что именно видел. Все упоминания исключительно вторичны.

История начинается сразу после Импергиума. Шеба Стрела Гайи описывала своё видение своей стае - Машина. Это видения «спящего бога небывалого великолепия, предвестника нового мира и всех его надежд и страхов». Это у нас физическое описание и первые догадки о целях духа: «он грезит о людях, а люди грезят о нём. Когда они видят Машину, они знаю, что она делает. А когда она видит людей – она познаёт их». Но после такого описания возникают вопросы.

Наталия бывает непрошибаемой, но у неё есть нюх и тут она может быть права. У нас есть кое-какие писульки, как бы переложенные на бумагу легенды, вот они подтверждают детали. Для удобства, Наталия считает, что это какие-то опусы пера Шебы. Другие легенды племени описывают Шебу как эксцентричного кадра, даже для Теурга, который перед смертью сошёл с ума.

В 550 или 700 году н. э., в зависимости от источника, стая преданных церкви Стражников воодушевлённые «услышанной молитвой» отправилась в Умбру. Это само по себе странно. Хотя в те времена многие использовали церкви, чтобы скрыть наши обряды поклонения Гайе, но и устойчивой системы взглядов и обрядов тогда не было. Но тот, кто это написал, однозначно был шизиком. Вообще неизвестно, что эта стая искала в Умбре, но по возвращению они рассказывали о «великом и могущественном духе», который существует «вне наших горизонтов». Этот дух тихо спал, но снизошёл до стаи, которая нашла его. А дальнейшие события либо простое невезение, либо происки злого духа. Стая повела сэпт в Умбру чтобы встретиться с духом, но огонь Вильда выжег всю территорию. Мало кто выжил, а выжившие лепетали что-то о скованных между собой инструментах и отблесках пламени в глазницах Машины.

В 1438 представления о Машине меняются. Это изменение связано с Николой Мединой, Теургом и основателем Тетрасомианцев, который открыто провозгласил Машину своим покровителем. Медина, как и Шеба, был мало того, что эксцентричным, так ещё и наркоманом. Но вот в его гениальности никто не сомневался. Он самолично изобрёл многое из того, что мы используем до сих пор при создании технофетишей: заключать духов в различные части, а потом соединять их в единое целое – результаты великолепные. Благодаря изобретениям Медины был отвоёван и очищен каэрн Сэн-Анруа [1]- самый сильный каэрн Италии до сих пор. Так же он писал о Машине как о «только пинающимся в утробе матери младенце, для которого ещё не пришёл срок. Каждый пинок посылает сны в головы величайшим людям. Так Машина сообщает людям о своих желаниях и мыслях. Это дух великих времён».

[1] Saint Endroit – *фр.* Святое Место

К несчастью, Машина - это дух будущего века. Все надежды на Машину были уничтожены Змеем во время Индустриальной Революции в Британии. Фабрики использовались для загрязнения воздуха, а наше племя отвернулось от Машины. Провозгласив Машину злом и прислужником Змея, многие Теурги требовали его уничтожения. Но, никто не знал, где находится Машина, и до дела так и не дошло.

Последняя связанная с Машиной история произошла совсем недавно, в 1983. Стая Ходящих по Стеклу нашла щенка, который только-только прошёл Первое Превращение. Ребёнка привезли в каэрн и оставили до тех пор, пока не найдётся времени узнать, из какого она племени. Напуганный и ничего не понимающий ребёнок спрятался под одеялом на офисном стуле, ну, как все, в общем. Но когда она увидела включенный монитор, она поднялась, подошла к нему и произнесла: «Теперь я вижу твои глаза. Они синие! Это так красиво». Когда же поинтересовались, с кем она разговаривает, она указала на компьютер и ответила: «с Машиной».

Это может относиться к Машине, а может и не относиться, но девочка после этого ни с кем не разговаривала неделю. Но почему речь шла о глазах? Машина всегда изображался спящим. Он проснулся? Усилится ли его влияние и станет ли оно прямым или наоборот ослабнет, ведь раньше он влиял на людей через сны? Конечно, если предполагать, что он вообще как-то влиял на человечество. Но знаний о Машине нам недостаточно. Тут только теории и лживые свидетельства. Но дух «летает» над племенем с самого рождения и нам бы стоило узнать о нём больше и желательно побыстрее.

Древний Ханаан/ Палестина/ Израиль - Чёрные тени в истории племени.

Как я упоминала ранее, основываясь на научных методах, оба наших мифа позволяют предположить, что племя появилось где-то на Ближнем Востоке. К сожалению, как Статлер Валдорф и Слик постоянно поправляют меня, научные методы на мифах работают редко. Я говорю «к сожалению», потому, что если бы это было так, то Северный миф можно было бы выбросить в мусорное ведро, поскольку у нас есть доказательства существования племени на Ближнем Востоке до изобретения лука и стрел. Есть у нас несколько Гару, которые хотели бы убрать из музеев все провокационные находки. Пару десятилетий назад они умудрились выкрасть иконы, найденные на раскопках Иерихона.

Этим иконам около десяти тысяч лет, т.е. созданы они были где-то 8 тысяч лет до нашей эры и изображали тараканов. Исходя из того, что Натуфийская цивилизация даже не начинала поклоняться предкам до 7 тысячелетия до нашей эры, напрашивается вывод, что это творчество наших предков.

Что же там на самом деле происходило для нас, конечно же, загадка. Стоит нам отойти от мистических легенд и с этого периода у нас возникает пробоина на историческом фронте. Однако кое-что мы можем предположить.

Натуфийцы жили там, где у нас сейчас Израиль, Палестина, Иордания и Ливан. Эти люди жили там, где зародилась наша цивилизация, они были первыми, кто использовал земледелие, приручил животных и, что для нас очень важно, создали одни из первых городов. Самым важным был Иерихон, где жило 2 тысячи жителей. Город был окружён стеной 4 метра в высоту и 3 метра в ширину.

Эта стена даёт нам кое-какую информацию о местности, социальном климате и занятиях наших предков. Местность древней Палестины была гористой, с множеством степей и долин, что сильно ограничивало развитие цивилизации. Поэтому Египет их и завоевал. Если сюда добавить стену, то вырисовывается изображение грубых, готовых к бою, людей.

Кое-что наши предки могли тут сделать. В первую очередь – адаптировали изобретения и верования для своих нужд, наше племя всегда так делало. Правда, был откопаны человеческие черепа – фетиши, использовавшийся для связи с духами, но не всё так плохо. Второе о чём следует сказать, что, скорее всего, именно тогда развилась наша привязанность к городам (в противопоставление просто людям в целом), и интересно то, что отметки на этих иконах напоминают палатки. Отождествляли ли ранние племена Таракана с городом? Ну и последнее, мы же воины, каким был бой в городских условиях в те времена – вот что обсуждается в нашем племени.

Есть ещё много вопросов, которые можно задать, но ответ на них мы вряд ли получим. Какой была Умбра в первых городах? Строительство городов уничтожало духов или наоборот порождало новых? До меня доходили слухи о найденных иконах с изображением паучьей тематики, а это наводит меня на вопросы о глубине познаний о Ткачихе. Мне бы очень хотелось получить ответы на эти вопросы.

Слик Симз пожимает плечами: *Полагаю, что это цена долговечности письменной истории. Племена, которые до сих пор полагаются на устные свидетельства, никогда не переключаются от традиционализма и у них история – прямая линия. Мы уничтожили нашу историю при таком переходе и теперь пытаемся собрать её по кусочкам.*

Библейские времена и Иудаизм

Минуло много лет в этих землях. Шли ужасные бои. Могу представить, что стало с верой племени в человечество, после того, как в 2000-1800 до нашей эры кто-то начал писать книги о том, каким было человечество и почему мы его любили. Никто не знает, кем был автор, но называется она «Книга Иова». Это 18 часть Библии, но это самая первая книга. Я знаю, что другие племена порицают людскую религию, но просто почитай эту книгу и тебе всё станет ясно. Если исключить кровопролитие и бессмысленное насилие – эта книга завораживает. Задумайся. Я благоговею перед Всевышним, который по сути, если не по величию, Гайя в понимании людей.

Но религия быстро распространялась, и тут у племени появились серьезные проблемы. Иудаизм был монотэистичен, он признавал только Бога. Религия была более структурированной, чем предыдущие верования и внезапно древние племена, поклоняющиеся Гайе, начинают выделяться из общей массы. Что же они делали?

Что другие немногочисленные религиозные группы, в том числе и Иудаизм, делали, когда оказывались в обществе с другой доминирующей религией. Племя притворилось Иудеями, но в то же время продолжали свои ритуалы. Кое-что было весьма просто – в Иудаизме использовался лунный календарь, что делало поклонение Луне простым. Как только появились Псалмы, предки стали использовать самые милитаризированные в военных ритуалах.

Но были и странные вещи. Талмуд описывает мир, каким он был за две тысячи лет до его сотворения, когда было создано семь вещей: Тора,

Священный Престол, Рай, Ад, Небесное Царство, драгоценный камень на алтаре с выгравированными именем Мессии, и Глас, который громко провозглашает «Возвратитесь, сыны человеческие!». Некоторые тексты наших предшественников предположительно использовались для того, чтобы помочь детёнышам понять различных Диких. Мы были гласом, который громко взывал к другим Диким, которые нас не слушали. Моколе – Тора, Бастет – Священный Престол. Рай – Коракс (думаю, тебя такое порадовало), Рэткин – Ад. Гуралы - Небесное Царство, а Ананси – надпись.

Понятия не имею, что все эти аналогии значат, но в целом получается урок о появлении Диких и их место в Мире. Не важно, как это интерпретировать, это изумительная вещь.

Древний Китай и Боли Цзоухицзе

Одна из проблем с теорией Слика о переходе с устной истории на письменную, это что вся устная история становится письменной. В году таком-то и таком-то мы описывали нашу историю так-то. Вполне вероятно, что таки образом мы и потеряли связь, но в теории такого произойти не могло.

Другой вариант заключается в том, что из-за нашего неприятия Запада, мы просто игнорируем самую очевидную связь. Большинство не Ходящих и некоторые Ходящих считают нас Западным племенем, хотя существует Китайская ветка, которую мы для себя открыли, когда узнали о Боли Цзоухицзе. Назвать их лагерем или просто частью племени – нечестно. Они практически другое племя. По сути - это городское племя, которое чтит Таракана. Они с нами. Скажу больше: они были поражены нами, но мы сдружились и от них мы узнали очень многое о том, каким наше племя было в Древнем Китае.

Боли Цзоухицзе уникальны среди всех Гару тем, что у них есть миф о едином племени-предке, повествующий о том, что в Китае не было других племён. Согласно легенде, мир образовался из двух сил, которые сами были из двух составляющих. Инь-янь в инь-яне. Одна из сил была жизнь и смерть, другая хаос и порядок. Изначально они были едины, но разделились и образовали Умбру и Землю. Во всех вещах, живых и неодушевленных, существуют все силы, но самыми совершенными являются волки и люди. Волки – величайшие убийцы, но у них есть семьи – это пример идеального хаоса. Люди создают жизнь многими способами, но так же и забирают её – самые близкие к порядку.

***Запасная Схема в замешательстве*: *Я понимаю четыре силы, Гайя и Триат, так? Но ссылка на волков подразумевает, что Гару тут будут главными. Но это на Западе, а в Азии? Они забыли о других Диких? И что значит «так же и забирают её»*?

Человеческие жертвоприношения, Запас. У китайцев было такое.

Ой.

Согласно легенде, были пять величайших людей. Первым был Фу Си, загонщик быков, который научился пахать землю и создавать семью. Вторым был Шэнь-Нун, Божественный Фермер, который придумал плуг и мотыгу. А потом Хуан Ди, Жёлтый Император, придумал лук и стрелы, лодки, шёлк, письмо и посуду. Другой человек, Яо, придумал календарь и ритуалы. И последний, Юй, придумал методы защиты от паводков, дамбы и каналы.

***Елизавета Геночтец комментирует*:** *Хуан Ди замечательно подходит под Северный миф. Великий человек, который придумал лук и стрелы, а Гару с радостью ухватили это изобретение.*

А ещё это хорошо подходит под пять Покровительств и Боли Цзоухицзе часто приводят их в качестве примера. Юй, который использует природу – Рагабаш, Яо – Теург, что очевидно. Фу Си использует отношения, он Филодокс, Шэнь-Нун – Галлиард, а Хуан Ди – Арун. Согласно легенде, волки увидели, что сделали люди, а среди волков нет никого, кто мог бы сделать что-то подобное. Они обратились к Луне, которая благоволила им, они попросили её возможность делать такие же вещи. И она превратила их в Гару. Интересно они сделали: обосновывают свое происхождение от волков и при этом превозносят человека?

Запасная Схема спрашивает: *Хороший вопрос. Почему их легенда включает только волков? От Боли Цзоухицзе я ожидал что-то более глобальное, охватывающее всех перевёртышей, а не только Гару. Там нет нескольких вариантов*?

Возможно, но Боли Цзоухицзе никогда не были частью системы. Это странно, хотя мне это объяснили, как потребность работать с Тараканом. Дело в том, что в Дикие Азии ассоциируют насекомых со Змеем. Из-за этого к Боли Цзоухицзе не очень хорошо относятся. А по сути, к ним относятся хуже, чем к Ананси, несмотря на то, что как раз Восточные пауки осквернены Змеем, если верить мои заинтересованным контактам там. Это как-то странно.

А что ещё более странно, это как людская мифология повлияла на этот миф. Все пять человек фигурируют в Китайском мифе, где Хуан Ди – первый правитель до великих династий. Боли Цзоухицзе ещё упоминают Шуня, императора правившего после Хуан Ди, который назначил Юя разобраться с наводнением.

Это была первая китайская технология, китайцы в этом плане далеко продвинулись. К 3000 до рождества Христова они знали фермерство, копья и базовые инструменты, умели приручать животных, отлично владели математикой и умели обрабатывать нефрит. Для сравнения, такого уровня у коренных Американских народов не было и к 1600 нашей эры. Боли Цзоухицзе были там, и использовали людские изобретения для создания своих собственных. Одна из самых распространённых штук, которую они придумали, была привязка к копью духа воздуха, что делало копьё легче, и не менее острым и крепким. Остриё можно было делать тяжелее, поскольку вес копья был меньше. В 200 г д. н. э. в Китае стало популярно поклонение предкам и Боли Цзоухицзе утверждают, что именно они научили этому людей, и никак иначе. Однако Боли Цзоухицзе до сих пор не могут связаться со своими предками, в отличие от других племён.

К 400 до н.э. в Китае начались перемены. В это время в стране силу набирали династии Шан и Чжоу, а основное изменение в племени было связано с Конфуцианством, не без влияния Даосизма и Легизма. Это было одно из первых учений (а то и первое философское учение с которым встретилось племя), которое заинтриговало Боли Цзоухицзе, особенно Конфуцианство и Легизм. (Даосизм так же набирал силу в то время, но он не очень хорошо вписывался во взгляды племени).

Конфуцианство было этической философией, которая утверждала, что каждый, начиная с императора и заканчивая самой низкой женщиной, имеет свою задачу, и если этот порядок нарушить, то будет только хуже. Это

пришлось по душе кое-кому в племени, поскольку традиционализм некоторым достаточно надоел, а чёткое распределение социальных ролей очень хорошо увязывалось с мировоззрением Гару. (Угадайте: А Покровительство стало более важным или менее важным в это время?). Другой аспект так же отражал особенности мироустройства Гару – Небесный Мандат, согласно конфуцианской школе Мэн-цзы, когда люди поддерживают справедливого правителя и восстают против несправедливого. Но для Боли Цзоухицзе это переклад правила Гару о вызове. Некоторые даже считают, что это именно Конфуцианство научило Гару этому правилу! Хотя, более похоже, что это волчий инстинкт научил их, как и всех нас.

Другой стороной был Легизм. Где Конфуцианство предлагало идеализм, следование традициям и веру в человеческую благодетельность, Легизм опирался на прагматизм и отрицание слепой веры в закон, который можно применять в зависимости от различных обстоятельств и то, что правителю виднее, как поступать с подданными. Очень схоже с Конфуцианством, где была вера в гармонию общества, но здесь опора на порядок и организацию правления, а не на личные качества или основополагающую роль общества. Конфуцианство не так и легко встраивалось в философию Гару, но строгое отрицание традиций чем-то понравилось Боли Цзоухицзе. И это доказательство того, что они такие же как и мы.

Буддизм и Боли Цзоухицзе

Через пятнадцать лет они столкнулись с философией, которая радикально изменила Китай – Буддизм. Так же, как западным племенам было тяжело существовать в обществе с религиозными верованиями, сильно отличающимися от верований Гару, Боли Цзоухицзе пришлось придумывать, как они могут скрыть поклонение Гайе в обществе, которое быстро и резко поменяло свой уклад.

В отличие от быстро приспосабливающихся западных племён, у Боли Цзоухицзе возникли трудности с адаптацией к новым веяниям, да такие, что большая часть племени ушла в Даосизм (Даосизм как раз в это время набирал обороты), и племя оказалось разделено. Хотя и с Даосизмом возникли проблемы, поскольку было непонятно, сможет ли Даосизм обеспечить лучшее прикрытие, чем Буддизм. Сначала были попытки использовать Буддийские *Скандхи* в качестве названия Покровительств. *Сання*, относящаяся к нашему восприятию, обозначала Рагабаш. *Виняна*, обозначала и сознание, и Теург. А Филодокс – *Санкхара*, описывающая наши умственные способности. Эмоции, *Ведана*, представляли Галиярдов, а *Рупа* была для физического тела и Аруна.

Племя почти пережило этот период, придерживаясь всё ещё имеющего вес Конфуцианства (основная идеология династии Хань), пока в 5 веке до нашей эры в Китай не пришла Махаяна. Махаяна, поздняя ветка Буддизма, была более удобна для племени, чем оригинальная Тхеравада. Махаяна использовала элементы Индуизма, которые использовались Боли Цзоухицзе для конспирации. Гуаньинь, в женском воплощении «мать всего человечества», была использована как символ Гайи. И тут есть своя ирония для Боли Цзоухицзе - три формы Будды, описанные в Махаяне, сравниваются с Триатом.

Начиная с Иудаизма, описания Гайи и других духов остаются неизменными на протяжении всей истории, и встречаются по сей день. В

каэрне Мать Персиковых Деревьев можно найти много изображений Гайи, которые однозначно были навеяны описанием Гуаньинь.

Древняя Римская империя

Исходя из очевидных свидетельств нашей деятельности в Китае, и невнятных свидетельств из Палестины, можно предположить, что наше племя зародилось в Китае, а затем перебралось на Запад, что, как следствие, делает Боли Цзоухицзе основоположниками Ходящих по Стеклу. Но тут есть пара небольших проблем.

Слик Симз кивает: *Те иконы с Тараканом. Это говорит о том, что мы были на Ближнем Востоке до того, как Китайская цивилизация появилась.*

И тот факт, что мы были в Древнем Риме, начиная с 60 года до нашей эры. Отбрасывая теории, что некоторые неучтённые историками представители племени сами нашли Рим (ничего удивительного, ведь отследить Лунные Пути – задачка не для среднего ума), нам остаётся только искать соприкосновения нашей культуры и культурой Рима. Самый очевидный ответ – завоевание Помпеем Иерусалима в 63 г. до нашей эры. Конечно, вполне вероятно, что мы попали в Иерусалим из Китая позднее, через Месопотамию, исключая тот факт, что у нас нет доказательств того, что мы были в Месопотамии.

Не нужно говорить, что Римская Империя была полна сюрпризов и новых идей для нас. Мы пришли как раз в тот момент, когда обожжённый кирпич стал базовым строительным материалом, мы увидели акведуки и мощеные дороги. Философия Античной Греции была испытанием для нас, но, к счастью, пантеон позволил нам слиться с окружающими намного проще, чем это было раньше. Рим был городом, который мы даже представить не могли. Если наши предки считали Таракана символом города в те дни, то представь, как они обрадовались Риму! По сути, Рим был для нас очень притягательным, очень странно, что мы провели там так мало времени.

Рим был центром Западного мира. И Змей всегда имел агентов среди людей – вампиров. Не нужно говорить, что они делали всё возможное, чтобы манипулировать Сенатом, чаще всего используя магию крови, которая опутывала людей спиралью Змея. (Сейчас у нас есть документы, детально описывающие эту магию. Семь вампиров встают вокруг человека, и тот выпивает из чаши, где смешана их кровь. Скорее всего, в те времена ритуал был таким же). Другим племенем в Риме были Серебряные Клыки, и они столкнулись с той же проблемой что и мы, но только они понятия не имели как поступить. Мы никогда не пересекались, и наши племена враждовали. Мы им говорили, что выдворить вампиров из семей патрициев с помощью силы не получится, противников объективно больше, но нас не слушали. Забавным оказалось то, что именно мы были теми, кто увидел в городах новую возможность.

Но именно легионы предоставили нам ту возможность, которую не дал город. Вдали от своих хозяев магия крови ослабевала, и нам не составляло труда выслеживать слуг и уничтожать их. Слуги оказывались в чистом поле, вдали от укрытий, где хозяева могли бы прятаться от солнца днём. Нашей проблемой была дисциплина. Римские легионы маршировали в строгом строю, что совсем не вязалось с нашей привычкой впадать в ярость. Мы делали всё возможное, чтобы быстрее дослужиться до офицеров и держаться подальше от битв. А после того, как Цезарь доказал, каким сильным может

быть влияние харизматичного и популярного генерала, мы с радостью пользовались новой возможностью для ослабления влияния вампиров и устранением их людских прислужников. А ещё мы получили таким образом небольшое преимущество над Серебряными Клыками и, что самое важное, смогли сформировать свои географические приоритеты. Вампиры ответили нам, кидая все свои силы в Преторианскую Гвардию, но это не перевесило наших усилий с Легионами.

И, скорее всего, именно тогда мы и столкнулись с большинством других племён. Мало кто оказался дружелюбным. Среди легионеров были Гару из других племён, но они были не римлянами, а из народов, которые римляне захватили. Отсюда пошла традиция, которая, наверно, и по сей день справедлива: мы объединяемся с победителями, они объединяются с проигравшими.

Нет, мы не покинули города. Мы городское племя. Серебряные Клыки и кровососы вкладывались по полной в семьи патрициев и сенат. Но была одна религиозная структура, про которую они совсем забыли – Весталки. Были приложены неимоверные усилия, чтобы протащить одну или двух Родичей в эту структуру, и сделано это было ради двух вещей. Первое – любой преступник, снискавший расположение Весталки, моментально получал помилование, это позволяло нам совершать сколько угодно незаконных вещей - здорово иметь таких покровителей. А второе – контроль над священным огнём, что в городе полном вампиров является большим преимуществом.

Да, Рим не был городом олицетворяющим красоту Гайи. Здесь было много презрения, а Змей вонзил свои когти прямо в сердце города. В конечном итоге, самым страшным было плавление римлянами свинца, что было источником загрязнения на глобальном уровне и было причиной появления Осквернителя по имени Станнум[2]. Он упоминается в некоторых наших письменных источниках того времени как огромный циклоп, на каждой руке которого по восемнадцать пальцев с ядовитыми когтями. Вместо глаза у него был дым, а дыхание жгло как серебро. При ударе его плоть превращалась в свинцовую пыль и быстро восстанавливалась. Несмотря на это, в те времена его было легко победить, но убить – невозможно. Это не было бы правдой, если бы мы не натолкнулись на него снова.

Но между войнами и другими делами, у нас было немного времени заняться собой. Если бы у нас было больше времени, мы бы смогли сделать нечто большее против вампиров. Но этому не было суждено случиться. Были Вестготы, потом Вандалы, может и Потомство Фенрира, если верить им, и Рим пал. Если тут замешано Потомство, тогда их можно винить в последовавших страданиях и усилении влияния Змея.

Средневековая Европа и Стражники

Средневековье не было нашим звёздным часом, как думают многие Ходящие по Стеклу – подмигивая в камеру, Запас, я на тебя намекаю, – причина крылась не в отсутствии достойных людских умов. В те времена существовало множество философских направлений, развивалось искусство и даже наука. Но она, конечно же, не была так хорошо распространена. Уровень образования был ужасен, суеверия и предрассудки (что-то правда, а что-то нет) гуляли по миру и процветание политической системы той эры

[2] Stannum – *лат.* олово

произошло из-за того, что большинство людей были вынуждены бороться за выживание, и их не интересовало обучение тому, что напрямую им не помогало. Но не следует забывать, что люди в то время, не были необразованными, просто тогда было выгоднее уметь результативно возделывать земли, а не экспериментировать с новыми способами. Обучение в то время требовало времени, ресурсов, было связано с определенным риском, а в те опасные времена всё это было роскошью. Но всё-таки были прорывы. Вспомните влияние изобретённых тогда ветряных мельниц.

Настоящая причина нашей пассивности в то время была связана с географией. Начиная с классической эры, много Гару нашего племени было в Италии, и ещё больше в Средние века, потому что города северной Италии были наполнены так любимыми нами духами изобретений, и мы всегда тяготели к урбанизированным территориям. К сожалению, были другие сверхнатуралы придерживавшиеся того же направления: вампиры. В Римской империи мы имели влияние, которое защищало нас, но Рим рухнул, и вампиры стали доминировать. Они расплодились по всей Италии, у каждого была своя территория и пара влиятельных марионеток для управления городом, ведь это было намного проще, чем пытаться урвать кусок в Империи. Так куда же мог спрятаться интересующийся наукой оборотень от своих древних врагов? Ответ очевиден: церковь.

Стражи и их поддержка Средневековой церкви

Так, Запас, ты ещё не начал говорить, но уже заткнись. Церковь была против многих идей, это так. Но такое можно сказать про любой большой институт. Уверена, что Слик объяснит, какая реакция последует на предложения новых работников внутри устоявшейся корпоративной культуры. А ещё можешь забыть о нерушимой и всесильной церкви. Было множество монастырей, церквей и даже каких-то самостоятельных движений. С другой стороны, хотя Папа и имел власть над монархом и представителями короны, церковь зависела от денег этих лордов. Таким было взаимодействие.

Запасная Схема тихонько интересуется: *Можно спросить?*

Можно, хотя я об этом пожалею.

Мне кажется, что ты слишком мягко говоришь о церкви Тёмного Средневековья. Это люди, которые придумали Инквизицию и мучили еретиков до смерти только за то, что они верят во что-то другое. Они отбросили науку назад во времени действиями вроде пленения Галилео за то, что тот открыл гелиоцентричность. И они убили тысячи людей во время крестовых походов. Насколько я помню, они убили восемь тысяч безоружных людей за то, что те были Евреями, хотя они и распяли Христа, но это ещё не доказано. Я не отрицаю пользу церкви, я говорю о том, что там куда больше вреда.

Конечно, во всём есть хорошие и плохие стороны. Но всё куда сложнее. Испанская Инквизиция была, скорее, детищем королевы Изабеллы, а не Церкви и вообще есть сомнения, что все истории о «замученных до смерти и сожженных на костре» правдивы. Еретики осмеивались, а не убивались, а испанская инквизиция использовала пытки, несмотря на протесты Папы. Тем более Галилео сделал своё открытие в эпоху Возрождения, а не в Средние Века. А про Крестовые походы – да, они были ужасны, но так же они принесли в Европу арабское исчисление. А вообще, если хочешь взглянуть на

Церковь негативно, то вспомни деньговыжимающий принцип Чистилища, который сдирал с людей деньги для того, что бы их родственники побыстрее добрались на Небеса, или продажа прощений грехов знати.

Запасная Схема бубнит: *Конечно. Плевать, что еретиками были одни Евреи, которые косили под Христиан, чтобы найти работу и избежать преследования, или то…*

Штука в том, что Церковь была для нас источником знания, а не невежества, ну и кое-кто поддерживал церковь. Тут мы только ухудшили мнение о себе среди других племён, поскольку Церковь говорил, что волки – существа Дьявола (Забавно то, никуда не делись септы, которые учат Гару, что люди – существа Змея). Церковь преследовала и убивала замешанных в связях с духами, что вылилось в убийства Родичей. Мы не знаем точно, как Стражники с этим справлялись, но наша поддержка церкви точно ухудшила отношения с другими племенами.

Демоны и Молитвы – сокрытие в Исламе и Христианстве

Другой причиной нашей поддержки Церкви, была возможность легко спрятаться внутри системы во времена, когда население было малочисленным. У нас уже был опыт укрытия в Еврейской культуре, начиная с Ханаана/Израиля/Палестины, и мы легко приспособились к Католической Церкви. Псалмы остались очень популярными в нашем племени, ритуальная поэзия с милитаристским подтекстом имелись и в Христианских текстах. Основная перемена коснулась увеличения количества компонентов нашей веры.

Самым распространённым приёмом была замена Марии на Гайю. Например, мы изображали Марию в нарядах дополненных небольшими деталями. Святая Августина была той, перед кем молодые щенки-девочки клялись в целомудрии после учений о вечной девственности Марии, что на самом деле было учением о Гайе, проводившееся прямо под носом у людей. Да, если бы их застали прямо за разговором, всё тот же образный язык позволял оставаться нераскрытыми.

Интересным фактом является тот, что несколько раз Церковь так же давала нам возможность нам иметь каэрны вне города. Идея монашества пришла в Европу из Китая в 397 году нашей эры. Многие наши предки тут же взяли её на заметку. На это было несколько причин. Вполне логично предположить, что существовали разработанные в Китае ритуалы, которые были известны и нашим Западным предкам, а возвращение к подобным условиям помогло этим ритуалам возродиться. Так же эта идея позволила нам покинуть города и создать каэрны подальше от людских глаз. Или некоторых глаз. Многие каэрны были основаны на границах монастырских земель, что позволяло избегать монахов-людей.

В конечном итоге, те Гару, которые жили в монастырях, оказались в хорошем положении с приходом феодализма. Несмотря на обеты бедности, монахи контролировали большие земельные территории и земледелие на них, а так же и обучение. Это были достаточно сильные инструменты влияния.

Покровительство Духов можно было списать на покровительство святых. Например, широко известная Грохочущая Бум-Бум был известна Стражникам как Архангел Михаил, а Золотые Колёса – Апостол Матвей.

Нужно отметить, что Стражники никогда не поклонялись Христианским святым как таковым (как происходило потом), а поклонялись Гайе.

Так же наши предки были и в других регионах Европы и даже за её пределами. Династия Моголов или «Рабов» Индии была одной из областей, где мы нашли доказательства своего пребывания. Как и в Христианстве, Стражники прятались в Исламе. Лунный календарь был таким же, как и у евреев, а мы к нему уже привыкли. Идея джихада хорошо вписывалась в общество Гару, но было интересно, как наши женщины участвовали в войнах и при этом оставались незамеченными. Согласно Хадисам, религиозным текстам, записанным со слов пророка Мухаммеда, девушка Умм Суфлаим достала кинжал для того, чтобы распарывать животы врагов ислама. Но Мухаммед улыбнулся ей и сказал, чтобы она носила бурдюк с водой, чтобы солдаты могли напиться. Даже сейчас многие женщины Ходящих по Стеклу привязывают боевых духов к бурдюкам для того чтобы окропить этой водой когти и кинжалы перед битвой. Что было прикрытием, стало традицией.

Стражники и политика лагеря в Европе в Тёмные Века.

Пока я не отошла от темы, хочется упомянуть о материальных доказательствах существования племени с названием «Стражники» и это всё в рамках нашей дискуссии, Запас. Эта запись – письмо от некой Габриеллы Бернини, Родича, монашки, датируемое примерно 420 годом нашей эры, адресованное некому Браццио ди Данило (предположительно тоже Стражник, но Гару или Родич - неизвестно), где отправитель просит рассмотреть Церковь как полезный институт. Цитата туда гласит: «Помните, что сейчас Церковь - то единственное, что может сплотить человечество. Даже при наличии Церкви, Италия не более чем кучка лагерей под управлением военачальников, яростно бросающихся на слабых соседей. Без Церкви на этом бы всё и заканчивалось. Помни, что они хранят своих братьев, а мы всё ещё их Стражники».

Та религиозная окраска, которую придали названию племени, весьма интересна и встречается ещё кое-где, но не все Стражники связывали себя с Церковью. Деление Стражников северной Италии и южной Италии было весьма жёстким, а то и жестоким. Имеющий влияние в северной Италии лагерь Золотое Колесо, яростно принижал лагерь Братьев Книги, имевший влияние в южной Италии. Золотое Колесо было заинтересовано в торговле и предпринимательстве. Они считали, что людям надо навязывать знания, для чего необходимо обеспечить обмен идеями, поэтому лагерь обвинял Церковь в удерживании благ и богатств, от которых никому не пользы. Сюда попадали и Братья Книги (название лагеря хорошо их описывает – горстка книжников), которые были сильно вовлечены в дела Церкви. Хотя у нас и есть несколько писем и записей о встрече представителей лагерей, которые наполнены просьбами воздержаться от насилия с обеих сторон, это свидетельствует о том, что насилие имело место.

Grandi Pazzi

Единственным исключением из этого сектантства был, конечно же, двор Фредерика Второго в Палермо. Фредерик Великий, *Stupor Mundi*, Венец Человечества. Он был, если честно, безумцем, но добряком. Он собрал всех учителей Франции и Германии (напомню, что его двор на Сицилии), в том

числе Леонардо Пизанского, придумавшего спираль Фибоначчи, и очень влиятельного Фому Аквинского. Там были астрономы, философы, поэты, физики, волшебники и, конечно же, оборотни. Сомневаюсь, что он знал о последнем факте, но один из членов его двора был Теург и алхимик Дрого Краутхаммер – один из первых членов лагеря алхимиков, известных как Ласкающие Пламя.

Краутхаммер был первым, кто экстраполировал алхимию на духовность. Алхимия говорила, что все металлы это смесь серы, соли и ртути и, судя по легенде, изменяя пропорции в этих смесях можно получить из свинца золото. Правда, это не работало, но Краутхаммер заметил, что сера это пристанище духов Змея, соль хранит духов Ткачихи, а ртуть – духов Вильда. Его способности обеспечили ему место при дворе Фредерика, и он позвал с собой ещё около двадцати Стражей со всей Европы.

Назвать этот кружок по интересам лагерем, потому что все они были в то время Стражниками, нельзя. Это больше походило на огромную стаю, а когда читаешь о них, понимаешь, что единственный не Рагабаш – сам Краутхаммер. Себя они называли *Grandi Pazzi* или Великие Безумцы. Их эксперименты и дебаты превращались в набор иррациональной «логики», которую никто не понимал, кроме их самих. Алхимические смеси отрицали здравый смысл, но работали превосходно, а их изготовители упивались в стельку. Они были самыми безумными из всех безумцев. Если бы вы захотели расширить познания любого человека или Гару – вам точно нужно было бы быть там.

А, Фредерик отправился в Крестовый Поход, хотя был отлучен от церкви (дважды!) и пытался заставить Папу отлучить весь Иерусалим – святейший город в Христианской культуре.

Елизавета Геночтец расплывается в улыбке и мотает головой: *Куда бы дух человека не отправлялся после смерти, я надеюсь, что этот покоится с миром. Честно говоря, мне бы хотелось, что бы таких людей было больше.*

Запасная Схема соглашается: *Однозначно.*

Согласна

Слик Симз тоже соглашается: *Это точно. Это ребята, которые подписывали бюджеты тогда и подписывают сейчас, удачи им.*

Ренессанс

И вот болото Средневековья внезапно расплывается под натиском революции художников, науки и культуры. Мыслители нашей родины Италии устали от Церкви и постоянных повествований о грядущих благах на небесах. Мыслители хотели создавать великие вещи здесь и сейчас, они породили волну великих открытий, которых Западная цивилизация не видела ранее. Мир переродился под натиском человеческой воли, и этот мир вознесёт человечество над всем остальным.

Елизавета Геночтец невинно насвистывает: *И сильное влияние Греческой и Римской философий, пришедших в Италию после начала торговли с Византийской Империей и развитых беженцами из Константинополя, ничего общего с этим не имеет. И уж точно к этому не имеет отношение рыночная система в Италии, которая держала на расстоянии самые худшие веяния ненасытного и всеразрушающего Феодализма. И богатства семьи Медичи, которые спонсировали великих*

мыслителей вроде Петрарки, тем более никакого отношения к этому не имеет. Но да, Наталия, ты же знаешь про это.

Да, конечно. Хотя они и не спонсировали Петрарку, у него всё было хорошо и до того, как они основали Академию Платона. И на самом деле никто не устал от церкви, Петрарка не раз говорил о том, что он разрывается между жаждой знаний и Спасением. И как я говорила ранее, Тёмные Века были трясиной, но их нельзя сравнивать с эпохой Возрождения.

Но это всё детали. Суть в том, что те времена это как раз то, чего так не хватало племени. Братья Книги перестали искать знания и стали решать, что достойно быть занесённым в книги. Они стали редакторами, которые решали, что из имеющегося должно быть записано, а что они могут пропустить. Золотое Колесо бросили регулирование рыночной системы Италии и начали снимать с неё сливки. В те времена племя начало формировать новые союзы, понемногу перебираясь во Флоренцию. Мы жадно хватали любые новые идеи и изобретения, которые появлялись у людей.

Наверное, лучшим способом продемонстрировать, как Ренессанс повлиял на племя, сказать следующее: после окончания эпохи Возрождения Стражников сменило другое племя.

Тетрасомианцы.

Гуманизм был философской основой Ренессанса, веры в основополагающую рациональность, достоинство и человечество, основой стали Римские и Греческие тексты. Так же он стал основой одного из современных направлений – гуманитарные науки. В том числе сюда попадает и история. Поэтому мне следует отдать должное этому периоду.

Почему это так важно, так потому что позволяет понять, откуда взялись Тетрасомианцы. Они были основаны собранием итальянских Стражников воодушевлённых трудами Петрарки. В их число входили изобретатель – Теург Никола Медина, поэт – Галлиард Мерлино Руфилло и Витториа Зуккаро – Арун – переводчик древнегреческих текстов. Эти трое были воодушевлены идеями гуманизма и возможного «Гаруизма» – философии, которая бросит вызов рациональности и ответственности Гару.

Руфилло был основоположником доктрины лагеря. Он взял многое из взглядов древнегреческого философа и учёного Эмпедокла, которые полагал, что мир разделён на четыре основных элемента. Эмпедокл пошёл дальше, он связал элементы с мифическими сущностями: Зевс – воздух, Гера – земля, Гадес – огонь, Персефона – вода. Эти четыре силы двигались двумя другим силами: Борьбой и Любовью, которые ассоциировались с Аресом и Афродитой. Он полагал, что изначально мир состоял из идеальной Любви заключённой в сферу. Но Борьба разбила Любовь на четыре элемента и создала наш мир и наши души и мы медленно возвращаемся в то состояние, когда Любовь сформирует вторую идеальную сферу.

Основываясь на таком учении, Руфилло создал основу философии Тетрасомианцев. Четырьмя элементами были Триат и Гайя: Она была Герой и Землей, Змей – Гадес, Ткачиха – Зевс и Персефона – Вильд. Но это были «младшие» воплощения Триата и Гайи, содержащиеся в наших душах и противопоставляющиеся «большим» воплощениям Гайи и Змея, представленным Афродитой и Аресом. Подобно гуманизму, который полагался на прогресс человечества, опираясь на рациональность, Руфилло верил, что Гару могут совершенствоваться, уравновешивая четыре элемента

в своей душе. Это не отрицало обязанности Гару сражаться со Змеем, но и в душах должен был поддерживаться баланс между Змеем и Гайей, ибо оба духа изначально одинаково важны.

Если Руфилло был мозгом Тетрасомианцев, то Медина был руками, а Зуккарно была голосом. Медина был больше сосредоточен на алхимических традициях, на которые опирался Эмпедокл, и создавал самые удивительные фетиши своего времени. Зуккарно работала как проклятая, изучая Эмпедокла и Греческие учения, которые влияли на лагерь. Ей принадлежала структура лагеря, очень сильно напоминающая культ Орфея. Учения проводились под луной, а Ритуал Посвящения оканчивался практически смертельным для щенка ударом серебряного клинка. Этот опыт предсмертного состояния должен был встряхнуть душу и направить щенка к балансу.

Возможно из-за требования рациональности (и его сестре – объективности), баланс был чем-то измеряемым. Гару высокого ранга считались мудрее, сильнее и лучше и им вверялось больше полномочий. Не факт, что это было придумано именно Руфоллио, скорее это Зуккарно в такой агрессивной манере трактовала его слова.

Зуккарно занималась возведением в ранги и рекрутингом для лагеря, Медина воодушевлял на подвиги, Руфилло отвечал за философию, и всё это вкупе завоевало сердца больше, чем половины лагеря. Сама идея охранять человечество, когда то тянется к величию была контр-продуктивной. Братья Книги и Ласкающие Пламя оказались под покровительством обеспеченных Тетрасомианцев. Только Золотое Колесо были против, но долго они не продержались. Стражники умерли, да здравствуют Тетрасомианцы. Тетрасомианцы были элитарны и слишком часто играли со Змеем и поддерживали очень много Гару, которые были преданы Ренессансу так же, как и Гайе. Они сделали немало хорошего, но, к сожалению, и много плохого как выяснилось позднее.

Штука в том, что Тетрасомианцы не появлялись в устной истории других племён, но этому есть хорошее объяснение: «Тетрасомианцы» плохо переводятся на Высший язык. Вот и всё. Имена других племён содержат то, что хорошо переносятся на язык Гару – цвета, действия, физические предметы, названия могущественных тотемов и так далее. Даже «Фианна» может быть произнесено на Высшем языке вполне нормально.

Что же делали другие племена и люпусы нашего племени, когда говорили о Тетрасомианцах? К сожалению, мы не знаем. Я задавала вопросы Галлиардам других племён, но они обычно говорили о «Ходящих по Стеклу» (тут устная история играет против нас, блин), «Стражники», «Стражи Человечества» и даже «Стражи Макак». Последняя уж совсем из ряда вон, так? Мы даже не знаем, может нас называли «Племя Четырёх», «Балансёры» или как-то ещё. Как ты и говорил, Слик, это цена, которую мы заплатили при переходе на письменную историю, отбросив старые сказки, потому, что они «непонятные».

Запасная Схема замечает: *Не парься на тему того, была ли замечена смена бренда. Как мне сказали по секрету друганы, у нашего племени есть имя, которое все использую за нашей спиной, невзирая на постоянные изменения названия. Мы – «Пафосные Козлы», и не забывай.*

Новый Свет

Есть глубокая и необычная ирония в том, что оба коренных американских племени (Уктена и Вендиго и немного позднее Кроатан) называли Америку «Чистые Земли». Это связано с тем, что они пришли на эти земли в поисках чистоты, свободы от влияния Змея. Отцы-пилигримы пришли на этот континент в поисках чистоты религии.

Слик Симс ухмыляется: *Слишком много иронии. Что-то вроде семиотического новаторства. Придумайте термин и все последуют вашему примеру, несмотря на коннотацию. Это один из основных фокусов СМИ. Я поставлю сто к одному на идею, что Европейцы использовали термин «Коренные Американцы», а те использовали его, потому что это делали Европейцы.*

Елизавета Геночтец парирует: *Нет оснований полагать так, Слик, по крайней мере, насколько мне известно. Американская история не мой конёк, но мне кажется, что легенды Уктен говорят об очищении земли путём ловли Змея в сети. Мне кажется, что это как раз одна из тех штук, которые тебе кажутся ироничными, и ты думаешь: «Ух ты, история странная штука!». Кроме того, Слик, Если мы хотим настучать Наталье по шапке за неумную фантазию, то, нужно сделать то же самое с тобой.*

Хех, спасибо, Елизавета. Тысяча раз спасибо. И ты права по поводу легенд Уктен.

На самом деле мы не так сильно интересовались Отцами-пилигримами. В Англии времён Римской империи нас было очень мало, а наш интерес в людской религии изменил наше отношение к Отцам, но в конечном итоге это было всего лишь другое сектантские движение организованное горсткой фермеров и плотников. Нам всегда казалось, что они движутся в никуда и поэтому мы за ними не следили. Они отправились в Голландию, мы на это почти не обратили внимание. Но в 1617 оно вернулись в Лондон, чтобы отправиться в Новый Свет, что наши бизнесмены быстро взяли в оборот. Это было чем-то новым, новой возможностью человечества и мы хотели, как минимум, оставить тут свой след. Лично я сомневаюсь, что кто-то из наших был на Мейфлауэре или даже Спидвеле, однако интересно то, что один наш Галлиард, действуя интуитивно, записал всех Лондонских торговцев, которые вложили средства в эту экспедицию. Через несколько лет его предположения подтвердились, когда он выследил духа предков, который был в Лондоне в том время. Что интересно им оказался Теневой Владыка. Галлиард выследил потерявшегося щенка Теневого Владыки в обмен на то, чтобы тот взглянул на список и подтвердил, что Ян Мергессон был Тетрасомианцем.

Слик Симс скалится: *Самая распространённая шпионская игра в современном мире – банковские счета. Откройте кому-нибудь счет, и вы никогда не упустите его след.*

Ну, точно не до 1627, когда они смогли всё оплатить. Не думаю, что Тетрасомианцы ожидали, что у них всё так хорошо получится. Забавно то, что вскоре Тетрасомианцы падут перед Американским лагерем.

Начало раскола

С тех пор лагерь начал понемногу перетекать в Америку, поскольку это была политика лагеря на тот момент. «Сбалансированное» руководство Тетрасомианцев плавно стало запрещать всё больше и больше, а лидеры сосредотачивали в своих руках всё больше и больше власти. Молодые Гару

оказались в ситуации, когда им было нечего делать. Мир Просвещения начал просачиваться в умы племени…

Тебя, наверное, удивляет, как быстро наше племя впитывало идеи человечества. Ты не Ходящая по Стеклу.

Мир Просвещения начал просачиваться в умы Гару и многие потребовали тотальной революции в племени, силового уничтожения Тетрасомианцев и основания нового племени. Ещё бы десяток лет и Французская революция дала бы им, возможно, попробовать сделать это. К счастью (поскольку такие начинания закончились не более чем резнёй среди Гару) они нашли новую возможность в Войне за Независимость в Америке. Другие члены племени превозносили прелести Нового Света и связанные с этим новые возможности. Правда, всё было сведено на «нет» мобилизовавшимися молодыми членами племени. Проясню один момент: мы всё это делали не из-за симпатии Американцам, и даже не из-за заинтересованности в каких-то людских делах. Это было не более чем корысть и защита личных интересов.

Не зависимо от причин, от двадцати до шестидесяти Тетрасомианцев организовали самый настоящий исход в Америку с намерениями помочь колонистам. Нижнее число – это то, что было однозначно подтверждено, половина из них – Англичане. Остальные, от десяти до пятидесяти, были со всех уголков Европы. Хотя это и был организованный исход, они никогда не перемещались одной группой.

Каков вклад этих Гару в войну? Официальных данных нет, но кое-какие заключения можно сделать, руководствуясь простой логикой. Гару невероятно эффективны против обычных людей, среди которых единицы могут смотреть на нас без желания убежать и спрятаться. Даже если предположить, что небольшая группа Гару могла справиться с сотней тысяч британских солдат, в этом не было необходимости, поскольку они были заняты, сражаясь с отдельными колонистами. Отсутствие у британцев интереса к войне, устойчивая мораль колонистов и поддержка других наций прибавили Британцами головной боли даже без нас. Скорее всего, мы просто слегка помогли в некоторых ключевых битвах для того, чтобы окончательно утвердить победу колонистов.

Запасная Схема глумится: *Да даже и этого-то не было. Гару бы себя не раскрыли перед колонистами. Это глупо и опасно. Тем более, тогда бы они никогда не смогли использовать все свои возможности. Тем более они не могли использовать весь потенциал в главных сражениях – Кринос распугал бы солдат с обеих сторон. Блин, да скорее всего наши предки наткнулись на признаки присутствия Змея и разбирались и с ним, и с Революцией. Скорее всего, мы больше отметились в партизанской войне, действуя в одиночку, но под руководством лидеров колонистов.*

Господи, ты Боже мой, хороший аргумент от Запаса! Считай, что я впечатлена, мы сделаем из тебя историка.

Запасная Схема кланяется.

Железные Всадники и Дикий Запад

Много всего произошло в следующие года: принятие Конституции, война 1812 и 1861 года, генерал Борегард отдал приказ об обстреле форта Самтер и начал Гражданскую войну.

Но для нас важным стало событие 1982 года. Филодокс Патрик Шульде написал 19 другим американским Тетрасомианцам письма. В письмах было невнятные каракули описывающие «нового великого духа», которого видели в Пенсильвании и который сказал, что Филодокс должен через три года прибыть в Филадельфию со всеми, кто присоединиться к нему. Ему удалось собрать двадцать Гару, которые вместе с ним через три года в Филадельфии наблюдали Старого Железнобокого (*Old Ironsides)* – пятитонный локомотив. Тот же дух, который явился к Патрику Шульде, так же пришёл к ним: Стаурбриджский Лев (*Stourbridge Lion*). Звали его так же как и первый Американский локомотив и он пообещал собравшимся Гару, что если они прославят его и его братьев, то они никогда не оставит детей этих Гару, а все остальные будут им завидовать.

Вот отсюда и берётся цифра «20» - те, кто помогал колонистам. Шульде и ещё 19 товарищей. И благодаря обещанию Стаурбриджского Льва они стали первыми 20 Железными Всадниками.

Слик Симс спрашивает: *Вопрос. Почему дух появился после испытания локомотива Стаурбриджский Лев? Первый локомотив создал Ричард Тревитик в 1804 и испытывался он в Лондоне.*

Это замечательный вопрос. Мне кажется, что дух не появился там потому, что там не было тех, перед кем он мог бы появиться. Может испытание Стаурбриджского Льва создало его, поскольку для появления духа необходимо присутствие духовного существа (вроде Гару). Или может он появился в Лондоне, но форму обрёл только когда появились зрители. Это духи, пойди, разбери их.

С помощью Стаурбриджского Льва, выступавшего практически в качестве второго тотема племени, мы начали расширять сеть нашего влияния (сеть железных дорог) охватывая всю Америку. Те, у кого были средства, делали это за спиной железнодорожных компаний, а те, у кого их не было, приманивали денежного духа к своим офисам и отгоняли коренное население, которое мешало строительству железных дорог. (Снова факт из истории, которого приходится стыдиться).

Другие племена считали нас сумасшедшими из-за наших локомотивов, плывущих по равнинам, но забавно то, что мы были незаменимы. Это был первый раз в нашей истории, когда мы дрались вместе с другими племенами, а не против них. Кроме Уктен и Вендиго - наши племена никогда не ладили из-за этого. Плюс к этому поезда развозили, провиант, воду, припасы и порох. Железные Всадники использовали духов железной дороги и тем самым добавляли много огневой мощи. Ненавидьте, проклинайте и не верьте нам. Но вот игнорировать нас нельзя. Именно Дикий Запад заставил других Гару признать нас. С тех пор мы не боимся отправляться в каэрны других племён. Не то, чтобы мы часто туда ходили, но хорошо, когда есть такая возможность.

Маленькое отступление: тогда существовал ритуал, не сохранившийся до наших дней - Неделя Таракана. В те поры Таракан мог сильно ревновать из-за надежд, возлагаемых Железными Всадниками на Стаурбриджского Льва, поэтому после того, как очередная Железная дорога приходила в город, Железные Всадники проводили неделю вдали от Стаурбриджского Льва и возносили приношения Таракану. Они наносили спиритический маркер, что-то вроде небольшого каэрна, для тараканов-духов, чтобы они знали, как сюда добраться. Ещё это помогало Таракану присматривать за каждым городом, которые выскакивали как грибы после дождя, и некоторые диссиденты

Всадников считали, что так он удостоверяется, что мы не покинем его. Но они забыли, что Таракан – тотем мудрости. Таракан знал, что Стаурбриджский Лев оставит нас как уставших любовник, и Таракан снова займёт его место. Те же самые маркеры были нашими путеводителями в городки, которые стали городами. И нам ничего не стоило вернуться в Американские города по завершению эры Дикого Запада.

Промышленная Революция и гибель Тетрасомианцев

А тем временем Европа шла своим путём. Эпоха Просвещения нанесла свой первый удар Тетрасомианцам. Рационализм поджег запал и нанёс глубокую рану Тетрасиманцам, поставив под сомнение древние тексты - основу считавшуюся мудростью. Отрицание руководителями Тетрасомианцев таких философов как Вольтер и Кант отделило их от молодых членов племени, что дало начало расколу племени. Но к 1780-м годам было опасно откалываться от племени, поскольку в Лондоне началась Промышленная Революция, и наше племя внезапно оказалось занятым по уши.

Любые сомнения исключены – Промышленная Революция обозначила начало Войны Апокалипсиса. Что особенно разочаровывает, именно мы выдали людям ружье, из которого был сделан первый выстрел. На протяжении всей истории именно мы сподвигали человечество на изобретения. С нашей точки зрения, так люди сражались со Змеем. Изобретения полагали конец страданиям, ослабляли вокруг Осквернителей и делали невозможным существование тварям Змея. Но что мы забыли, это что Змей может использовать те же инструменты, что и мы, и мы слишком преуспели в наших стремлениях защитить людей от других племён. Я не хочу сказать, что мы были неправы, когда остановили Владычество, но мы были слишком поглощены потенциалом людей, чтобы предвидеть возможную катастрофу. Но если бы нас не было рядом, всё произошло бы куда раньше. Кто знает?

Слик Симз замечает: *Послушай, детка, сейчас самое время подставить нашу пушистую жилетку, но мы никогда не теряли веру в человечество. Наше племя всегда всё делало правильно и даже во времена Промышленной Революции были те, кто это доказал! Посмотрите, например, на Роберта Оуэна. Пока вся Англия использовала детский труд и наблюдала, как работники превращаются в спившихся роботов, он был шокирован такой тенденцией. И он кое-что сделал по этому поводу. Он выступал против распития спиртного. Платил больше. И при этом он имел хорошую прибыль. Сейчас не так много начальников, которые додумались до этого.*

Но всё равно, хех. Пожалуйста, Наталья, продолжай извиняться.

Какова бы ни была наша роль, война началась в 1780 в Лондоне с постройкой первой фабрики. Загрязнения и дым были домами для Осквернителей, нищеты и боли, и мы начали задавать вопросы, которые не приходилось задавать раньше. Поддерживать ли нам технологию или в первый раз в нашей истории атаковать её? В конечном итоге, решать было не нам. Змей начинал свою игру, и он не хотел, чтобы мы вмешивались в его планы. Фоморы прятались в тенях аллей, Осквернители выли рядом с нашими каэрнами день и ночь напролёт, на нас нападали, не давая отдохнуть. Война началась, и Змей выигрывал с самого начала.

Несмотря на весь вред, который причинили Тетрасомианцы племени, они исправили ситуацию, принеся себя в жертву. Промышленная Революция

возродила в Умбре старого врага – Станнума. Пробуждённый жаром угля в последние дни Британской Революции, прежде чем отправится «домой» сводить счёты, он уничтожил весь Лондонский сэпт. Хотя Тетрасомианцы и были элитаристами, идиотами они не были. Понимая, что Станнума нужно остановить, старейшины лагеря собрались в старом «доме», Риме, и приготовились дать бой. Двадцать старейшин стояли рядом с несколькими атро. Согласно популярной легенде, стая клиатов случайно оказалось в бою.

А битва была как раз тем, о чём мечтают петь Галлиарды. Станнум вёл за собой орды младших Осквернителей и битва продолжалась три дня. В конце осталось всего два Гару, и битва закончилась тем, что Элия Тариццо вонзил свой клык Олову в глаз. Яд этого глаза убил Элию, но его клык был твёрд, и Станнум рассыпался в пыль. В тяжёлое время старейшины выполнили свой долг, но Тетрасомианцы были уничтожены. Руководства не было и Железные Всадники стали лицом племени. Многие вернулись в Лондон, чтобы строить железные дороги и к 1844 всё племя называло себя Железными Всадниками.

Боли Цзоухицзе переселяются в Гонконг

А тем временем Боли Цзоухицзе страдали. Восстание в Маньчжурии в 1644 было палкой о двух концах для племени. С одной стороны, Маньчжуры заставили уважать Китай, многое из известного сейчас о Китае именно благодаря Маньчжурам. Однако Змей использовал смену династий. Боли Цзоухицзе умудрились протащить на высокопоставленные должности при дворе Ханьцев нескольких Родичей и Гару. Когда же к власти пришли Маньчжуры все начинания пошли в мусорное ведро и даже хуже. Бакемоно (азиатский вариант фоморов, кто не знает) заменили многих из них. Змей не только занял позиции во власти, но и использовал оставленные Боли Цзоухицзе данные, чтобы атаковать их каэрны.

Это продолжалось, ни много ни мало, целый век. Разбитые и безоружные, в 1813 Боли Цзоухицзе отважились сделать ход и поставили на иностранцев. Британская Ост-Индийская Компания в Китае нуждалась в перевозчиках опиума, и Боли Цзоухицзе предложили свои услуги, поскольку они могли использовать Умбру. Они стали лучшими контрабандистами компании, в этом участвовали даже старейшины Боли Цзоухицзе.

Когда правительство Китая предложило использовать Гонконг как Британский порт в 1842, Боли Цзоухицзе массово мигрировали на небольшой островок. Они посчитали, что лучше быть большой рыбой в маленьком пруде, чем маленькой мёртвой - в большом. Пока Боли Цзоухицзе оставались на материке, они фокусировались на Гонконге.

Рождение Ходящих по Стеклу

Промышленная революция и шествие Олова подкосило Лондонских Гару. Был уничтожен самый сильный каэрн в Лондоне и горстка американских толстосумов назвала себя руководителями, несмотря на факт, что руководить было некем. Это были времена застоя для племени. Адам Саттон, лондонский Рагабаш, целыми днями бродил по Лондону. Если верить его дневнику (который храниться Лондонским сэптом как сокровище племени), в 1882 он услышал в аллее постукивание и начал следовать за звуком. Это продолжалось неделю, пока он не додумался уйти в Умбру.

И он нашёл источник стука. Это был стук длинного зонтика о стену. Зонтик же держал высокий мужчина в длинном плаще, в его кармане красовались бронзовые часы с римскими цифрами, а на лацкане заколка с символом анархии. Тогда Адам Саттон нашёл Отца Города Лондона – по сути первого Отца Города, которого мы нашли. Сейчас Ходящие по Стеклу стараются отгородиться от факта, что мы узнали об Отцах и Матерях Городов всего лишь век назад.

Но как только мы нашли первого, началась цепная реакция. Мы начали находить Отцов Городов всюду. Возможно, это был розыгрыш Отца Лондона, у которого такая натура – он очень серьезный до тех пор, пока до тебя не дойдёт, что тебя дурачат, и это очень веселит духа. И по старинной моде шутников, Отцы и Матери Городов всегда были прямо перед нами, но мы никогда не знали, что нужно искать. Новость о находке Саттона облетела всё племя, через месяц были найдены Отец и Мать Нью-Йорка и Филадельфии, а через год - Атланты, Бостона и Чикаго. Почему с Американскими города всё шло лучше – неизвестно, хотя Торонто был найден в 1950-х, а Париж и Мельбурн вообще только в конце прошлого века. (Мать Парижа появляется только перед иностранцами. Хотя, этот город всегда представал во всей красе только перед теми, кто им восхищается).

А Железные Всадники как лагерь распадались. Отдельные члены лагеря всё ещё были богатыми и влиятельными, но у них было всё меньше и меньше точек соприкосновения. Завершение строительства Северотихоокеанской железной дороги в 1883 стало их апогеем, но и в то же время обозначило, что свою роль Железные Всадники выполнили. Это был закат лагеря, а новое название племени пришло от самого расхлябанного лагеря в истории племени. Этот лагерь был сплочён только вокруг любви к Отцам Городов и больше всего времени они проводили в Умбре, а их название отражает…

Запасная Схема, невозмутимо: *Заткнись. У меня крышу сносит!*

…это. Для ухода в Умбру нужна отражающая поверхность, а самая распространённая отражающая поверхность в городе это стекло. Стеклоступы звучало глупо и в скором времени Ходящие по Стеклу заменили Железный Всадников и Тетрасомианцев.

Но… Наша стая шла за Отцом Праги в 1124!

Многие детали в истории могут быть неточны. Например, опирающаяся на письменную историю Наталия, не принимает во внимание устные легенды, где есть данные о том, когда на самом деле были обнаружены первые Отцы и Матери Городов. А ещё Отцы Городов всегда были большими плутами. Даже в сеттинге по современности, количество известных племени Отцов и Матерей можно сосчитать по пальцам. Вполне разумно полагать, что существует ещё много Отцов и Матерей в других городах и что они были известны стаям с давних времен. Просто эти открытия никогда не поднимали такого шума, как открытие Саттоном Отца Лондона. Отцы и Матери Городов существовали всегда и были вне времени; Отец Лондона во времена Рима мог выглядеть так же как и сейчас. Учитывая это при игре по ранним эпохам, можно привнести много забавного.

Или, в вкратце: можно игнорировать это правило и перемещать Отцов Города в какую угодно эру. Развлекайтесь!

Век Перемен и изменчивое племя.

Конечно же, это долго не продлилось. Ходящие по Стеклу были плохо организованы, без какого-то руководства или плана, кроме нахождения ещё Отцов Городов. Это было связано с силой самих Отцов, поскольку духи просуществовали очень долго, но забавно то, что именно недолговечность лагеря обеспечила их бессмертность в названии племени. К тому времени Стражники, Тетрасомианцы и Железные Всадники отжили своё, племя подустало от них всех, и поспешили забыть их. Эти лагери просуществовали слишком уж долго.

Ситуация с Ходящими по Стеклу противоположная, они были популярными, хотя и не очень влиятельными или успешными, как они могли бы ожидать. Когда Умникам удалось сосредоточить у себя в руках столько же власти, сколько было у других сильных лагерей, остальная часть племени не перестала называть себя Ходящими по Стеклу. Возможно, если какой-нибудь лагерь наберёт достаточно власти и просуществует пару-тройку веков, то племя и изменит название, но это маловероятно. Ходящие по Стеклу были у власти не более тридцати лет и они застали начало того что внутри племени мы называем Век Перемен, когда четыре лагеря были в центре внимания племени. Как-то мы пережили ужасы Второй Мировой, Депрессию и диско.

Но именно недавние события в племени вызывают самое большое беспокойство и о них рассказывать не мне. Елизавета?

Елизавета Геночтец делает глубокий вдох и заканчивает историю: *Ну, после всего, что было сказано, совсем недавно в племени начался очередной этап, связанный с достижениями стаи Киберпсов.*

Киберпсы были… мечтателями, мягко говоря. Все они были гениальны и физически совершенны. И, что пугает, поклонялись Ткачихе. Вокруг них возник целый лагерь, и лагерь был похож на стаю – но без руководства и потенциала. Кибернетические фетиши взволновали нас, но поклонение в ритуалах Ткачихе, в то время как обычно мы покланяемся Гайе, испугало меня. Лично меня.

Я поговорила с другими членами Случайных Ошибок, на тот момент лагерю было два года, и тенденция испугала их так же, как и меня. Несколько Городских Примитивистов присоединились к нам и, образовав небольшой альянс, мы стали искать способ остановить Киберпсов. Это не была какая-то акция, нет, я тогда была всего лишь щенком. Мне просто повезло связаться тем, кто помог мне связаться другими и так далее, пока, в конечном итоге, мы не получили информацию, которую больше всего боялись получить.

В конце 1999, во время одного из наших сезонных ритуалов, я воспользовалась видеосвязью между всеми септами, с которыми удалось связаться, и рассказала племени о том, что Киберпсы насильно проставили эксперименты над одним из Люпусов. Мы надеялись, что после этого амбиции Киберпсов слегка поутихнут и остановят рост лагеря. Вместо этого, пролилась кровь. На следующий после моего анонса день, три стаи Ходящих по Стеклу вломились в Роттердамский каэрн и потребовали выдать некоторых Киберпсов. У тех стай не было никаких полномочий, и в ответ каэрн атаковал их. Когда эта история всплыла, остановить гражданскую войну было невозможно. Бои шли по всей Европе и даже в Америке. Хотя Киберпсы быстро набирали силу, они были просто задавлены числом. И их уничтожали везде, где удалось найти.

Ситуация, в которой оказалась я: мои действия поставили Случайных Ошибок в центр внимания племени. Все захотели кусочек нашей славы. А так

как я была самой публичной фигурой лагеря, я стала лидером де факто. Мне кажется, что до этого времени фостерны не возглавляли доминирующие лагери. Единственное, почему я не клиат – всеобщее признание. Что самое неприятное, что я стала руководителем доминирующего лагеря потому, что косвенно причастна к убийству многих Гару нашего племени.

Таково положение дел в нашем племени на данный момент. И я не очень по этому поводу счастлива.

Глава вторая: Нетворкинг (общество)

Первые 48 часов

Если ты не Ходящий по Стеклу, то тебе полностью не прочувствовать первые 48 часов. Те самые два дня с момента, когда *это* произошло. Если ты не хомид, то ты вообще ничего не поймёшь. Ты не испытаешь «удовольствия» Первого Превращения прямо в толпе, в обществе людей, лица и имена которых тебе знакомы, а, может, и вовсе это будут люди, которых ты очень хорошо знаешь. И вот ты среди знакомых и что-то тебя заводит - какая-то малость, это всегда что-то незначительное. В отличие от общепринятого мнения – ты не взбесишься. Ты увидишь людей, испуганные лица и свои когти. И ты отлично знаешь, кого ты убил.

Это просто не имеет значения в этот момент. Убить – вот, что кажется верным решением.

Ты понимаешь, что именно произошло, ты стоишь голый и окровавленный. Дрожа от страха, ты смотришь в угол, и видишь всех этих людей. В этот момент ты задаёшься вопросом – что с тобой случилось? И потом появляется монстр, который хватает тебя, а ты кричишь от страха, словно сейчас тебя будут убивать.

Я уверен, практически все, чьи родители – люди, знают, о чём речь. Но вот мало кто понимает следующие мгновения. У Родичей из диких племён происходит следующее: вас запихивают в машину и везут подальше от города. Это всё ужасно, но быстро заканчивается.

Однако у нас всё иначе: тебя спеленают, кинут на заднее сидение машины, а монстры примут людское обличие и рявкнут: «молчать!». (В этот момент господа Умники находятся в своей лучшей форме, а ты летишь в грузовик). А потом вы тихо и мирно едите по проспекту, сворачиваете к парковке и прогуливаетесь до лифта, который уносит на 40 этажей вверх. А ты готов наделать в портки. Тебе хочется вопить. Но ты не делаешь ни того, ни другого, потому что эти дядьки с тобой – ну ты видел какие они на самом деле – и тебе хочется жить. И ты затыкаешься, и из лифта тебя отправляют в душ. Если ты наблюдательный, то обратишь внимание на то, что в душе нет зеркал, да и вообще ничего острого. Будучи ребятами толковыми, Ходящие по Стеклу редко теряют молодняк из-за самоубийств. Такую роскошь они себе позволить не могут.

Тебе выдают одежду (такая, которая безразмерная) и передают в руки педагога, который очень убедительно втолковывает, что крыша у тебя не поехала, но да: ты монстр. Да, это не самое замечательное, но лучше пока не придумали. И тут до тебя доходит – все вокруг говорят о тебе.

Подумай: насколько тяжело скрыть массовую бойню? Всё, безусловно, зависит от того, где это произошло. Конечно, сейчас речь идёт о развитых капиталистических странах. В странах третьего мира всё куда проще: основные враги (стражи порядка и репортёры) не так хорошо оснащены и более увлечены контролем населения, чем его безопасностью. Это какой-то жуткий цинизм – полагать, что если произойдёт массовое убийство, то это обязательно произойдёт в сортире. Ну, это уже наше преимущество.

Но, если ты живёшь в фешенебельном районе, как большинство Ходящих по Стеклу, у тебя такого преимущества нет. Замять полицейское и репортёрское расследование серии в 6 – 20 убийств – это что-то жуткое. Тут нужны взятки, шантаж, угрозы и вообще всё, что только возможно для

защиты определённого индивида. Чаще всего для этого необходим козёл отпущения. Мы всегда стараемся списать убийства на того, кто служит Змею, но такие не всегда находятся под рукой. Это не совсем порядочно, но кто сказал, что мы живём во времена чести.

Так что первые 24 часа бедный подросток пытается либо всех перебить, либо рыдает, либо вообще ныкается куда-то. А следующие 24 часа он робко наблюдает как те, о ком он даже никогда не задумывался, жертвуют своим временем, силами и средствами ради того, что бы его защитить. И у всех этих людей на лицах сияют улыбки, они радуются, смеются и обнимаются. Да они просто не знают, куда деться от счастья – нашёлся детёныш.

Если сможешь абстрагироваться от того, насколько это страшно, то поймёшь как это весело!

Что касается остальных

Конечно, всё вышеуказанное верно только для хомидов, которых, кстати, 90-95 процентов племени, а из оставшихся большинство - метисы. Остальные попадают в стаю иначе.

Метисы

Безусловно, среди Ходящих по Стеклу метисы на хорошем счету, если сравнивать с другими племенами, но до Первого Превращения у них такая жизни, от которой завыли бы даже детёныши-метисы Фианны. Как только люди видят детёныша-метиса, появляется хороший шанс разорвать Вуаль, поэтому их держат под домашним арестом. Как правило, этим занимается кто-то из собратьев. (Теоретически, у воинов Гайи есть и более важные дела, чем растить детей, которые требуют столь пристального внимания). После того, как они прошли Первое Превращение, метисам внезапно разрешают присоединиться к Каэрну. На тот момент у них уже имеются кое-какие социальные и физические навыки (которым их быстренько обучили перед Обрядом Посвящения). Ирония в том, что даже при том, что статус метисов не занижается, как в других племенах, они всё равно сильно страдают. Многие метисы – интроверты и не умеют элементарно постоять за себя. Однако, метисы считаются ровней всем остальным (теоретически).

Люпусы

Количество люпусов в племени настолько мало, что сложно вывести какие-то общие черты. Каждый случай является уникальным, а в племени их очень ценят – просто потому, что они очень редко встречаются. Чаще всего они являются «священными коровами» при лидере септа и на охоту их берут ради того, чтобы они смогли чему-то научиться у своих диких собратьев. Но такое воспитание убивает инициативу и превращает люпусов в тех, кто предпочитает подчиняться.

Так как большинство стаи – хомиды, в большинстве септов они являются основой. Но этот совсем не значит, что предпочтение отдаётся им. Как раз наоборот – люпусы становятся более выдающимися из-за своей уникальности. Однако племя иногда забывает о нуждах метисов и люпусов из-за того, что их меньшинство.

Многие септы ведут политику схожую с западными правящими партиями, где стараются, чтобы свои представители были на каждом уровне власти. Как минимум одна высокая должность будет отдана люпусу или метису.

Самое распространённое - Хранитель Врат. Этому есть два объяснения. Первое: у люпусов и метисов больше Гнозиса, чем у хомидов, что делает их более подходящими для такой работы. А вторая причина кроется в том, даже если они и не лучший вариант на роль Хранителя Врат, то это хороший способ объяснить любому хомиду, который будет себя чувствовать ущемлённым (что, наверное, правильно) в случае его смещения с должности.

Конечно, всё вышеперечисленное – современные тенденции. В старые времена был баланс, но это было тогда, а теперь сейчас.

Инициация

В общем, те 48 часов и есть твой Обряд Посвящения. Конечно, в тот момент ты этого не осознаёшь, но с момента твоего появления в Каэрне за тобой будут присматривать. (Для тех, кто суёт всюду свой нос: Каэрн – это то, куда ты поднимался в самом начале. Я не просто делаю сноску на Первое Превращение, многие Каэрны находятся в небоскрёбах, но об этом позже). Если ты готов что-то сделать, то тебе даже позволят помочь на завершающих стадиях. Самое любимое – это разрешить подредактировать твоё собственное Дело, а если у тебя есть опыт в обращении с компьютером, то, скорее всего, именно этим ты и будешь заниматься. Это не как в «Людях в Чёрном», мы не стираем наши Дела полностью, поскольку это наши контакты и связанные с этим возможности. Зачем их удалять?

Если с компьютером ты не дружишь, тебе могут поручить найти себе новое жильё или, если ещё слишком молод, найти себе репетитора. Если бы наше обучение заканчивалось с Первым Превращением, то у нас были бы очень серьезные проблемы.

Детали не имеют особого значения и суть не в том, чтобы показать насколько ты умный или стойкий, а в том, что бы научить тебя действовать в сложных ситуациях. Тех детёнышей, которые хорошо показали себя в первые 48 часов до Обряда Посвящения, мы стараемся сразу научить тому, чему обычно учим. Даже до того как ты становишься «Гару» тебя ведут в Умбру и представляют в самый лучший момент твоей фазы луны. Это не просто база, которую обязательно получают все детёныши, это серьезная комплексная тренировка, которая продолжится только после твоего Обряда Посвящения. Мы это называем «скоростной метод». Детёныши в это время редко созревают до Обряда: Теургу необходимо пообщаться с дружественными духами и сделать для них что-то определённое, а Аруна могут попросить «унять пыл» того, кто преследуют сородича. Всё, что в данном случае требуется – быть в состоянии справится с задачей, детёныш уже продемонстрировал выдержку и силу воли, которая необходима для Гару племени Ходящих по Стеклу. Чаще всего такие Гару – это лучшее, что у нас есть, зачем их лишний раз изнурять Обрядом Посвящения.

Однако, не всё так просто. Если ты все 48 часов провел, забившись в угол, посылая всех подальше, как я, тогда с тобой поступают иначе. Информацию от старших ты получаешь по минимуму: такие детёныши не проявили себя как те, кто может справиться с напряжённой ситуацией, и поэтому представляют опасность. Им сообщают только то, что необходимо знать и то, нам сообщить не жалко.

Самые наблюдательные могут заметить: только хомиды могут провести эти 48 часов так, чтобы они ещё и оказались своеобразной проверкой. Таким образом, люпусы и метисы не могут пройти обучение по скоростному методу

и по этому поводу в некоторых Каэрнах существуют определённые трения – я в этом уверен. Но как с этим борются – мне не известно.

Обряд Посвящения для таких детёнышей проводят группами, если это возможно. (Честно говоря, мы бы и сами не прочь проводить обряд группами, но как вы думаете, часто у нас получается поймать сразу несколько детёнышей?) Так же это зависит от потребности Каэрна. И ещё постоянно задаётся вопрос о сложности Обряда. Это война, а не детский сад, и простенький обряд для самых запущенных случаев аукнется в будущем. С другой стороны, какой-то Гару лучше, чем никакой и отправлять детёнышей… волку под хвост - это непростительное разбазаривание ресурсов. Даже самые тупые и ленивые бараны способны плодиться, даже если больше ничего не умеют.

Неплохим решением является ранжирование Обряда по шкале от 1 до 10 в зависимости от ситуации. Всё, что выше шести проходит под присмотром старшего, который в экстренном случае будет спасать детёныша (ритуал будет считаться проваленным, но выживший сможет попробовать снова). Ну и чем сложнее, тем больше старших будет наблюдать. Ну а если это десятка, то тут будет задействована вся стая. Если мы вдруг узнаем, что оборотень может пойти против детёныша, то это минимум семёрка. Восемь – это пол стаи (ну или равное по силе количество), а девять – если на каждого детёныша по врагу. Десять – это если идёт соотношение один против двоих, что-то вроде налёта на гнездо Танцоров. Если кто-то из старших предложит такое, то ему самому придётся столкнуться с определёнными возражениями.

Но в большинстве случаев не всё так страшно. Сложность гуляет где-то около шести, а Обряд рассчитан на то, чтобы научить детёнышей работе в команде, контролю, воле и быстрой реакции. Нас, например, направили разузнать об одном из культов Змея, чтобы потом начать зачистку. Обряд требовал от нас умения работать с общественными и частными базами данных, поиска через Умбру места сбора культистов, обиванию порогов не привлекая к себе внимания. Правда сложность резко возросла до семёрки, когда мы узнали, что четверо культистов – фоморы, но это уже другая история.

Одна особенность: сложность Обряда становится чем-то вроде статуса. Если ты прошёл обряд сложностью восемь, то можешь запросто хвастаться перед тем, кто еле осилил трёшку. Мне это кажется забавным, поскольку те, кто учится по скоростному методу, получают обряд – единичку. А вот иди-ка ты.

Запасная Схема думает иначе*: Ясен пень, что чем сложнее обряд, тем больше уважения – они это доказали! Потрындеть по телефону и сражаться против двинутых волков – это не одно и то же. А все эти быстрометодные сломаются при первой же стычке! Да я таких быстрометодников могу пачками упаковывать в любое время суток. Всем спасибо, все свободны!*

Сам обряд проходит непосредственно после испытания перед всем Каэрном. Чем-то это похоже на католическую мессу (спасибо Умникам), чем-то на выпускной (спасибо Корпократам) и чем-то на рыцарское посвящение (за это вообще непонятно кому спасибо). Детёныши склоняют колено перед проводящим обряд, и, прежде чем сообщить Покровительство, им выдают церемониальные робы. Их просят продекламировать Литанию, затем проводящий ритуал наносит на грудь знак Гайи, потом чуть выше знак Покровительства, ещё выше – знак племени, ну и тотем Каэрна в самом конце. Потом тебе на голову льют чистую ручейную воду (работа Эвиан). Это

призывает тотем Каэрна, чтобы тот признал в детёнышах Гару. Ну а ритуал заканчивается тем, что проводящий обряд призывает Каэрн признать этих Гару братьями и Ходящими по Стеклу.

Ну, детали всегда можно обговорить. Традиционно для символов используют красную краску, но некоторые уличные Каэрны делают тату. Ну, а если время поджимает, и ритуал нужно провести побыстрее, используют магические маркеры. Как и всё остальное, наши ритуалы совершенствуются, и было бы интересно взглянуть, какими они станут в дальнейшем.

Роль Покровительства

Когда проводящий обряд доходит до Покровительства, то для придания большей значительности используется традиционный язык, хотя он и звучит архаично. Галлиардам, вроде меня, говорят: «Тебе выпадает честь служить Гайе и порицать того, кто посмеет осквернить её сияющую красоту. Твоя роль – хранить память о мучениках и не позволять нам забыть наших ошибок. Ты летописец, Галлиард». Но обычно Ходящие по Стеклу более гибкие в понимании роли Покровительства. Чтобы это понять, взгляните на западные страны, где в последние пару веков общественная роль стала чем-то расплывчатым. Но у нас не всё так уж расплывчато, как можно подумать, мы всё-таки Гару. Когда мы выходим на улицу и видим, как Луна показывает символ нашего рождения, мы всё ещё чувствуем прилив гордости и Ярости, которая присуща всем Гару. И это великолепное напоминание того, что Покровительство это не просто слова, это веление богини.

Однако, мы считаем что она доверяет нам и что лучше не чётко придерживался вверённой роли, чем ломиться напрямик. И Покровительства они так же цикличны, как и Луна.

Рагабаш

Стереотип Рагабаша – это хакер, который проникает в сети корпораций контролируемых Змеем, и наводит там беспорядок. Этот стереотип, однако, не сильно расходится с действительностью и Рагабаш может иметь инженерное мышление, что помогает создаваться всякие гаджиты. Но покровительство это намного больше, чем шайка неграмотных технозадротов. Когда Корпократы были на вершине славы, самым модным для Рагабаша была профессия «консультанта» - который выискивал бреши в системе безопасности корпорации (или Каэрна). С небольшим уклоном на безопасность для окружающей среды, конечно.

И так получаются политические активисты, веб-журналисты ну и другие гибриды. Суть в том, что Рагабаш играет две роли: первая – найти уязвимость, вторая – придумать, что с ней делать. В первом случае, нам не важно, нашли ли мы ахиллесову пяту у наших врагов или у нас самих, нам важно, как этим воспользоваться и наоборот, чтобы этим не воспользовались против нас. Ну а вторая говорит сама за себя - вопросы «как» и «почему» ведут к инновациям. А мы любим инновации. Ловкачество, о котором все говорят, это хорошая традиция шутников, но это не должно быть самоцелью. Если есть возможность – действуй, если нет – то сообщи тем, кто сможет действовать. Тем более, если это займет меньше времени и будет проще выполнить.

Все эти культурные брожения – эта идея настолько замечательно вписывается в проделки Рагабашей, что участие пары сородичей само

напрашивается в объяснение. Другие часто занимаются тем, что находят бреши в нашей защите и эксплуатируют их. После чего весь Каэрн смотрит запись камер наблюдения и чешет репу. Классический случай: 20 кило металлических скоб были пронесены через три металлодетектора. Ленивые охранники и пересменка сопутствовали этому безобразию. Ну, а потом над нами прикалывались: «кому канцтовары?»

Теург

А вот тут начинается то, что для других племён кажется необъяснимым. Теурги бывают любой формы и размера: начиная от самой традиционной до самой изощрённой. Одна из самых обычных – это простые модернизаторы, которые проводят обычные ритуалы с удобными для них изменениями. Поход в зоомагазин и принесение в жертву кролика дает жертву, которую большинству Гару пришлось бы ловить перед тем, как сжечь и вдыхать запах. Теург может купить барабанную установку «Ямаха», сделать из них фетиши и будить соседей по утрам, приветствуя Гелиоса. Это самые кошмарные соседи, которых только можно представить.

Это религиознутые чудики. Причины различны, но в большинстве своём Ходящие по Стеклу – очень религиозные и особенно хорошо это видно на примерах Теургов. Неважно, поют ли они Гимн Войны перед символом святой Елизаветы Португальской или исполняют Мисодзи для Ритуала Очищения, эти Гару берут основные элементы поклонения Гайе и накладывают их на человеческие религии.

Ну, и в завершении перед нами Техногайянисты. Использовать ЖК мониторы для перехода в стадию быстрого сна и получения на выходе осознанных сновидений (ну или просто просидеть перед монитором, пока крыша не поедет). Они умудряются находить Богиню и в компьютере, и видеомагнитофоне, и вообще в любой бытовой технике, которая только приходит в голову. Да вы даже представить не можете, насколько Гайя многолика, пока не увидите, как в качестве жертвоприношения Гару удаляет 3D модель коровы, которую делал несколько дней… А затем увидеть, что это работает!

Теурги это не спиритические дипломаты Ходящих по Стеклу. От них ждут руководства в сложных ситуациях и даже во время осады Каэрна, особенно если присутствует какой-то духовный элемент. В двух словах: Теурги это наша кладовая со спиритическими штучками. На их плечах лежит большая ответственность, и если вы посмотрите биографии великих Ходящих по Стеклу, то встретите там очень много серпов.

Обходная Цепь, шумный кадр, жалуется на жизнь*: Мужик, мы всегда оказываемся в заднице. Племя считает нас долбанутыми, а остальные - что у нас всё племя такое. На самом деле, мы не такие и нас немного. Ну, типа того.*

Кто-то думает, что Техногайянизм это что-то из будущего, начавшееся с развития компов в тридцатых и сороковых. Но только прошаренные знают, что было племя из Техногайянистов: Железные Всадники. И эти кадры существовали за век до того, как появились компы. Да у них тогда даже движки паровыми были!

Те не нужен комп, чтобы увидеть Гайю в технообличье. Те нужна просто любая хрень с двигающимися детальками. Даже если это искусственное с клавишами. Мы находили духов в ветряных мельницах, пистолетах, паровых двигателях и сейчас находим их в компьютерах. Да во всех племенах есть

Техногайянисты (ну, разве что кроме Красных Когтей). Но только мы об это можем сказать.

Вот такие вот дела. Техногайянизм это обычный Гайянизм, если говорить о поверьях. Ну, есть у нас пара духов, которым мы покланяемся, а другие – нет. Но мы тоже обращаемся к Гайе в первую очередь, и у нас свой особый язык.

Наташа даже не вкуривает, какие мы все разные. Я видел, как наши находят духов во время быстрого сна, а некоторые для этого пингуют сеть. А некоторые селят духов у себя в компах и делают их фетишами. Вообще-то для духа нужен «дом», но как его сделать зависит от самого Техногайяниста. Всякие там манчкины делают дома в редакторах уровней для Кваки, а продвинутые - в Архикаде. Один кадр, которого я знал, собирался заселять духов в чужие компы через онлайн РПГ. Понятия не имею, чего у него там получилось.

Техногайянизм – он идёт наплывами. Становится популярным, потом про него забывают, потом снова популярным, потом опять забывают ну дальше по тексту. Прикидывая, что сейчас наших много в Случайных Ошибках, то мы на гребне волны, которая вот-вот ударит.

Филодокс

Принимая во внимание, что Теурги несут тяжёлое бремя ответственности, не удивительно, что Филодоксам тоже не приходится скучать. Но если у Рагабашей и Теургов есть определённые занятия – «следить за тем, как мы следим» и «общаться с духами» - то у Филодоксов очень широкий круг обязанностей вроде «конспирации». Нет необходимости говорить, что Филодоксы – это мастера на все руки. Некоторые обязанности могут показаться такими же, как и у остальных Гару. Филодоксы занимаются разрешением диспутов, наказанием провинившихся и усмирением разбушевавшихся. Но есть и другие обязанности, которые удивили бы оборотней из других племён.

Управлять городским Каэрном – удовольствие не из дешёвых. Системы безопасности необходимо постоянно проверять и совершенствовать, необходима налаженная система поставки продовольствия и амуниции. Необходимо оплачивать счета за электричество, газ и воду так, чтобы враг не смог отследить Каэрн через коммунальные предприятия. Именно такой вот неблагодарной работой и занимаются Филодоксы.

Некоторые пытаются найти бреши в обороне, а Филодоксы пытаются эти бреши устранить. Всё это часть одной большей концепции: «обеспечение работы Каэрна как хорошо смазанного механизма».

Ну и конечно они контролируют соблюдение закона. Это может показаться несложным, в конце концов, мы Урра не должны особо беспокоиться по поводу правил, так? Так, но не совсем. У каждого септа свои процедуры, плюс к этому определённые проявления Таракана и Гайи, а ещё общие правила для всей нации Гару. Смекалистым Полумесяцам не трудно уследить за всем этим.

Многие занимаются ещё и другими делами (как я понимаю, только для того чтобы отвлечься от своих обязанностей в Каэрне). Наша организация не приносит особой прибыли, поэтому нам необходимо задействовать любые ресурсы. Филодоксы нередко становятся менеджерами, бухгалтерами, администраторами или кем-то другим, лишь бы была возможность заниматься всем перечисленным сразу. И это позволяет им развивать множество навыков. Усмирение разбушевавшегося Аруна сразу же

совмещается с проблемами как сбить следствие и где взять средства на замену сломанного оборудования (остальное в такой момент не так уж и важно).

Галлиард

Но есть всё-таки область, не охваченная Филодоксами – организация взаимодействия. Это очень важный аспект, поскольку без этого невозможно вести дела и Галлиарды традиционно занимались отправкой сообщений (читай - выли) и в нашем племени эта традиция не поменялась. Нет, конечно же, мы не сидим на крыше небоскрёба и не воем команды, нам необходимы знания о таких вещах как протоколы безопасности, шифраторы ну и так далее. Так же Галлиарды занимаются пиаром. Если кто-то публично обгадится, то уж мы точно поставим всех на уши, чтобы быстро замять неприятный инцидент.

Но фронт работ Филодоксов и Галлиардов всё-таки разный. Если Филодоксы делают всё, что бы Каэрн работал «как часы», то Галлиарды создают такую видимость. Мы профессиональные актёры и иллюзионисты, страж порядка, который говорит: «проходите, проходите, здесь нет ничего интересного». Иногда мы сильнее их и заставляем врагов думать, что это так. Или наоборот, создаём видимость, что на нас нет смысла тратить время. Есть ли в этом смысл? А сами как думаете? Это называется «контрразведка». И если Рагабаши пытаются найти уязвимое место у врага, то мы являемся первой линией обороны.

Ну, и есть более обыденные обязанности вроде поощрения хороших людей (и наказания плохих). И наш девиз вытекает прямо из высказывания Гилберта и Салливана: назначить наказание соразмерно совершенному преступлению. Иногда нужно быть гибким, а иногда прямолинейным, иногда стоит придерживаться традиций, а иногда делать что-то новое. Иногда приходится вешать лапшу на правильные уши и пудрить нужные мозги, а иногда стоически жертвовать чем-то ради всей стаи. Я знал Галлиарда, которой сделал клип на основе видео с украденной камеры о том, как одна Арун медленно уничтожает огромного фомора. Она (я про Арун) заставила септ посмотреть этот ролик за неделю раз пятнадцать. Это был самый хороший способ показать пик её славы, даже я бы лучше не придумал.

Ну, и в конце концов, мы историки племени. Начиная с великих событий и заканчивая мелкими деталями. Ограбили Родича? Надо всё задокументировать и дошить. Одна из наших стай попала в засаду и их жестоко вырезали? Всё задокументировать, подшить и написать подходящий некролог. Теург создал могущественный фетиш? Задокументировать, подшить и придумать, как наградить Изобретателя.

Это может казаться циничным, но на самом деле это не так. В нашей задокументированной истории столько же чести, сколько у других племён в рассказах, с тем отличием, что у нас всё более детально. Мы такие же архивариусы, как и историки, и если мы всё делаем правильно, то разобраться, почему мы сражаемся с теми, с кем мы сражаемся не так уж и сложно. Всё должно быть задокументировано и подшито. Особенно для истории важно то, кто мы как Гару, как Ходящие по Стеклу, как Септ, как Стая. Я знаю, мои слова иногда бессвязны, но я горд быть Галлиардом, и ни на что это не променяю.

Арун

Вот мы и вернулись к началу, некоторые Аруны на первый взгляд это просто хакеры, поставившие целью устроить компьютерный хаос. Как и Рагабаши. Далее будет небольшое пояснение.

Все хотят быть начальниками, и никто не хочет быть дураком. Так работают люди, что не сильно отличается в случае Гару. Понимание субординации у волков, мой дубоголовый друг, строится на стремлении к доминированию. Мы вверяем бразды правления Филодоксам, а военную мощь (в мирное время) Теургам. На первый взгляд для Арунов остаётся только одна должность – пушечное мясо. Как думаешь, они счастливы? Нет. Поэтому Аруны занимаются разными вещами, поскольку им нужно найти свою нишу, пока такую не указали сверху. Есть ломающие вражеские системы хакеры, профессиональный репортер, уничтожающий карьеру политика, который нам не угоден. Я лично знал одного Аруна, который посвятил себя игре на бирже и занимался тем, что разрушал благосостояние компаний, которых мы подозревали в связях со Змеем. Разница между Аруном и Рагабашем проста: Арун не пытается найти уязвимые места в обороне, он наносит удары и старается причинить максимальный вред врагам. Как и в любом другом племени, Аруны – наша боевая мощь.

Что же касается их положения, то Аруны стараются быть руководителями в стае, поскольку это у них лучше всего получается, и даже чаще всего являются Альфами. Я считаю, мы лучше заставим Арунов слегка задуматься, чтобы они могли найти себя в какой-то мирной роли, чем успокаивать их буйный нрав. Как только в их головах появляется искорка здравого смысла, они становятся лучшими из лучших во всём племени. Они полностью посвящают себя служению Гайе, и преданны своему племени, хотя септ ничего не смог им предложить.

Но с нашими Арунами не стоит шутить. Они знают, как воевать, они познали мудрость Сунь-цзы, они знают, как вредить корпорациям, как вести информационные войны, все тактики Русской Мафии и Якудзы. И они любят показать себя в деле.

Духовность

Таракан

Говоря о преемственности, стоит сказать о Таракане. Другие племена будет заливаться соловьём о том, как же здорово их тотем олицетворяет их племя, и как он здорово подходит. Я считаю, что Таракан принял нас потому, что мы ему нравимся и жаловаться по этому поводу не собираемся.

Следует вспомнить о том, какими мы были в самом начале. По сути, мы были изгоями, и как думаешь, много ли духов благоволило нам? Было даже хуже, мы защищали человечество – существ с удивительным талантом уничтожать все другие виды. Сомневаюсь, что мы были такими уж популярными среди духов. Но Таракан… Таракан благоразумен. Он видел грязь людей и видел нашу добродетель. Когда-нибудь обращали внимание на то, сколько оленей рядом с Каэрном Фианны, соколов рядом с Серебряными Клыками, а рядом с Каэрном Повелителей Тени всегда темно и ветрено? Мне кажется, что как только ты принимаешь какое-то племя, твои дети стремятся к нему.

И если мы собираемся жить в городе, то тараканы как раз те, кто найдёт способ утянуть остатки человеческой деятельности. Именно так всё

начиналось, насколько я знаю. Мы дали Таракану еду, он дал нам духовное покровительство. Это называется «симбиоз» или просто «отличная сделка»

Мы до сих пор уважаем Таракана. Он приспособленец - ты когда-нибудь видел огромных тараканов сельвы? Существует три с половиной тысячи разных видов тараканов, и они все сильно различаются. Адаптация – это очень важная часть прогресса, и мы этим восхищаемся. Он преданный деловой партнёр, а если какое-то из наших племён начнёт пренебрегать Тараканом, то Галлиарды быстро напомнят о том, что было во времена Дикого Запада. А ещё Таракан – древнее существо, и нам это нравится. Серебряные Клыки могут сколько угодно восхвалять свою преданность традициям, но они могли бы и вспомнить, что Таракан раза в два старше, чем самые старые предки Сокола. Тараканы везде, раньше они были доминирующим видом и они, скорее всего, смогут пережить ядерную зиму. Есть тысячи причин любить таракана. Но, не смотря на них, у нас деловые отношения. Исключительно деловые.

Слик Симз вносит свои «пять копеек»: *Сдаётся мне, что наша милая Натуся, понапрасну гонит на этих красавцев. Типичная тёлка, я прав или я прав? Слушай, для многих таракан не просто партнёр, он - символ стойкости и процветания. Я всегда, когда испытываю финансовые трудности, на всех подписываемых контрактах рисую тараканчиков. Пусть это и странновато, но работает и я до сих пор в деле. Я знаю, что у Обходного в компьютере есть маленький железный таракашка.*

Но при всей нашей любви к тараканам, иногда нам хочется привести домой тёлку. И бегающие, как в коммуналке, по стене тараканы ну совсем не способствуют. А взять и перебить всех тапком – нехорошо. Можно сделать так: взять ведёрко от майонеза, смазать стенки маслом, потом туда стакан красного и сверху ещё ложечку масла. Оставляешь парочку таких на ночь и потом выносишь их вместе со всеми тараканами. Дом чистый, тараканы кайфуют, я с тёлкой – все счастливы!

Ну, ты хитёр! Маньяк! Я серьезно!

Обряды и Празднования

Малый обряд

Другой способ поддерживать нашу связь с Тараканом это так называемый «Малый Обряд», который мы проводим ежегодно 15 марта. Почему Мартовские Иды? Возможно для того, чтобы мы не повторили судьбу Цезаря. Это напоминание о вещах, о которых мы забыли, но без чего не можем жить. Не важно, Таракан ли это и его дети, кофемашина, холодильник или почтальон, который даже «спасибо» не слышит – мы посвящаем 15 марта поддержанию наших отношений. Мы дарим подарки. Можно рассыпать на ночь сахарную пудру на кухонном полу для тараканов, или проведём ночь, слушая бинарную речь сетевых пауков, или дадим на чай почтальону пару сотен баксов. Септы часто праздную Малый Обряд все вместе, и дарят подарки тем, чей труд недооценивается обществом. Или организуют атаку на сетевых Бейнов, для того, чтобы очистить гнездо сетевых пауков.

Малый Обряд – означает, что мы ничего и никого не забыли. Город состоит из множества деталей, и забывать даже про самую незначительную – непростительная ошибка.

День Памяти

Хотя мы и многонациональны, единственное, что бьётся в наших сердцах (у большинства) – мы Гару, нация Гайи. У всех есть день, когда чтут память погибших в войне, и мы не исключение.

На рассвете Дня Памяти (дата которого разниться в зависимости от страны и мы присоединяемся к ней) каждый Ходящий по Стеклу приходит в Зал Славы. Это похоже на Мемориал Великих Героев, но находится только в Каэрне, если это единственный Каэрн в городе. В зале записаны имена всех воинов племени Ходящих по Стеклу, кто погиб, служа Гайе и Таракану. Иногда это мощный компьютер с сенсорным экраном, иногда статуя или мраморный мемориал. Во время ритуала мы добавляем новые имена, а затем вызываем в Зал духа города. В обмен на услугу дух соглашается охранять Зал и за символическую плату охранять и духов падших ещё один год. Да покоятся они с миром.

Прометеев Сон

На первый взгляд – это обычный ритуал. Неделя пиршеств и очищения не уникальна для Ходящих по Стеклу. Но обратите внимание на то, когда мы её проводим и всё встанет на свои места. Прометеев Сон проходит в последнюю неделю года, примерно тогда же, когда люди празднуют Рождество, Хануку, Кванзу и, конечно же, Новый год. Нас часто называют «племя Человека», и этот обычай подтверждает это.

Этот обычай разделён на две части. Первая – чревоугодие и длиться целую неделю. Мы едим, пьём, устраиваем потасовки, занимаемся сексом (с Родичами, теоретически). Всё это время мы тщательно отбрасываем все ограничения. Все общаются, даже самые трудоголики выпивают, закусывают и присоединяются к общим беседам, что помогает решить множество проблем. Но как доказала наша Елизавета, всё это можно совместить и с работой. Благодаря нашей виртуальной сети и видеоконференциям с каждым годом празднования становятся обширнее. И это хорошая почва для политических решений.

***Елизавета вздыхает**: Если бы существовал лучший способ разговорить кого-то, но я бы им воспользовалась. Я просто надеюсь, что не обрекла нас на бесконечные шокирующие анонсы на каждый Сон.*

Следующая часть наступает тогда, когда все уже наелись до отвала и больше ни на что не способны. Тогда мы строим планы на будущий год. Это может выглядеть по-разному: Теурги взывают к духам для провидения, а остальные пытаются мыслить логически. Мы все стараемся увидеть конкретные пути духовной связи, связи Людей и Гару. Так мы обновляем себя.

Каэрны

Конечно, наши встречи – это лакомая добыча для нашего врага. Мы используем принцип небольших ячеек, связь между которых ведётся через защищенные каналы.

Но не все вещи одинаковы. В войне Апокалипсиса кое-что бывает важнее: запечатай, контролируй и оберегай любой Каэрн, который найдёшь. Литания гласит: Каэрны не должны подвергаться опасности – для нас это самый важный принцип независимо от обстоятельств и поэтому мы придерживаемся его строже всех остальных племён. Каэрн – это самое

важное, что у нас есть и поэтому большую часть времени мы проводим в нём (а некоторые там даже спят).

Существуют некоторые различия. Многие Ходящие по Стеклу предпочитают не жить в Каэрне, но я сомневаюсь, что там бывает меньше, чем пол септа. А все остальные живут в пяти минутах езды от Каэрна. И это закон! И в этом основное отличие наших каэрнов от других племён.

Подумайте о вашем среднестатистическом Каэрне в дикой местности. Он находится где-то. И это даёт вам свободу, чего не скажешь о городских Каэрнах. Вы можете просто оградить территорию и наказывать (читай убивать) любого, кто нарушит границу. И вы не ожидаете, что к вам припрётся ФБР, поскольку находитесь вне компетенции людских правоохранительных органов.

В городских условиях все ходят всюду, поскольку везде всё есть. Да даже если мы воздвигнем крепость, то не сможем её защитить. Нам придётся разбираться с каждым, кто пройдёт рядом, и не забывать, что любая мелочь с привязанным Бейном – это оружие массового поражения. Если вы мне не верите – спросите Саймона Джентльмена, который просаживает все средства в Центральном Парке, где камер уже как у дурака фантиков, и его основная проблема – адвокаты требующих приватности граждан, а не Змей.

Для каэрнов существует определённая закономерность. Самые сильные из племени постоянно ищут в городе новые места. Таких мало, и они не защищены от влияния Змея. Центральный Парк это книжный случай и вообще удивительно, что это место ещё живо.

Те же Каэрны, которым уже век или два, находятся за городом, в пригородах или незаселённых уголках, которые вскоре были заселены. Но это не совсем «навозные кучи». Это постройки для богачей Америки (Австралии, Европы и т.д.), которые со временем обросли каменными стенами ну и системами безопасности позднее. Это более тихие районы и их проще защитить, ведь они находятся вне зоны контроля и духов Змея, обитающих в глухих местах, и Ткачихи, живущих в сердцах городов. Некоторые из них есть рядом, но они не настолько сильны, как бы нам хотелось, и это плохо.

Каэрны основанные в XX веке и особенно во второй его половине, встречаются намного чаще, чем можно предположить, поскольку основная проблема это те, кто знает, что происходит и куда бить. Это Танцоры Чёрной Спирали. И хотя Танцоры обосновались в городах намного лучше всех остальных, они про нас ничего не знают. Они до сих пор где-то в соседнем районе. С каждым днём это становится хуже, но что поделать. Даже 50 лет назад среди всех оборотней мы были главными в городах. Нашими основными противниками были вампиры и они даже глазом не моргнули бы, если мы создали Каэрн – они понятия не имели, что это такое. После того, как мы помучались со старыми, неудобно расположенными Каэрнами, помучались с Каэрнами в пригородах, угадайте, на что мы дальше обратили внимание? На недвижимость. А именно самую возвышенную часть. Мы стали основывать Каэрны на верхних этажах небоскрёбов.

И это замечательно. Да, рядом с нами много сильных духов Ткачихи, поскольку мы в самом центре города, где её влияние сильнее всего. Но никто не ходит по нашим Каэрнам, поскольку мы целиком владеем этажами. У нас есть свои охраняемые владения. Да, они дорогие, но не менее, чем наши старые дома. И эти владения можно защитить – в этом основа нашего выбора. Враги, которые захотят атаковать нас с земли будут вынуждены проделать

длинный путь через все этажи, прежде чем приблизятся к нам. Даже в самом плохом случае мы можем вызвать духов лифта, чтобы произошёл ужасный «несчастный случай». Или мы можем наполнить шквальным огнём лестницы. Если же атаковать нас с воздуха, то нужен вертолёт, который засекается за много километров, и против которого можно использовать духов дыма, пулемёты и ракеты. И, опять-таки, ослеплённый вертолёт пикирует на землю и убивает людей. Любая атака на нас - это очень шумное мероприятие и привлекает много внимания. Последнее работает на нас, ведь мы можем направить силы общественного порядка против наших врагов, чем доставим им уйму неприятностей. И глушащие приборы, и Дары это замечательно, ведь ничто прямо не указывает на нас, но и мы используем, что есть.

Единственное место, откуда можно нанести эффективный удар по нашим Каэрнам – Умбра. Как не прискорбно, но это большая для нас проблема. Ходящие по Стеклу не чемпионы по быстрому уходу из Умбры в реальный мир, поскольку у хомидов есть проблемы с духовной связью, а фералы в этом плане намного лучше. Не удивительно, что метисы на хорошем счету, в отличие от других племён – мы не можем без них.

Вот причина, по которой у Теургов в руках очень большая «красная кнопка». Если на Каэрн идёт атака, то, скорее всего, она идёт именно из Умбры. И поскольку мы не самые сильны в плане битв в Умбре, для защиты каэрнов нам жизненно необходимы союзники-духи.

Второе популярное решение проблем защиты – подземные Каэрны. У бункеров есть свои проблемы, которые отличаются от проблем высотных зданий. Плюсы очевидны: тебе не нужно заботиться о соседях этажом ниже, службы безопасности так же не являться проблемой, свои действия ты можешь не скрывать – и так никто не смотрит. Но проблемы могут быть весьма существенными. Сейчас мы говорим о Змее и червях, вроде тех, что роют землю. Детекторы движения здорово помогают нам заранее замечать готовящуюся атаку, но они совсем не помогают такие атаки сдерживать. Да, подземные бункеры обеспечивают секретность, но значительно проигрывают в безопасности. В первую очередь, такие Каэрны актуальны для стран третьего мира.

Когда мы не лезем из кожи вон чтобы защитить наши Каэрны, септы Ходящих по Стеклу представляют из себя: 10% - кружок по интересам, 40% - штаб-квартира, 50% - храм. Социальный аспект очень важен, поскольку мы племя, которое большую часть времени проводит среди людей, что накладывает определённый отпечаток. Какие-то вещи, на которые люди не обращают внимания, могут быть раздражительными, особенно, если начинают повторяться. Это жуткое ощущение, что люди вокруг ни чего не понимают, не слышат последние вздохи земли, которые гремят громом для нас. Когда в город приезжают наши братья из глубинки и всё заканчивается убийствами, мы не можем винить во всём парней. А через пять дней любой Гару хочет отвернуть людишкам головы за безразличие. А ведь нам ещё разгребать весь бардак, но в данный момент мы больше не Защитники Человечества. Люди умирают, тут ничего не поделаешь.

Таким образом, социальный аспект становится важным. Если позволяют финансовые средства, септы покупают телевизоры, музыкальные центры и другие вещи, которые способствуют социальному взаимодействию. Наши Каэрны обделены теми «удобствами», которые есть в диких убежищах и если вдруг кто-то из сородичей не сможет сдержать ярость, и начнёт «творить

добро» налево и направо – это привлечёт много внимания, что чревато для нас большими проблемами.

Роль штаб-квартиры для нас очень важна. Мы войны, а не просто богатенькие путешественники (ну кто-то является и тем и другим, но первое намного важнее). У нас есть компьютеры. На самом деле, у нас много компьютеров, которые объединены в различные сети и, в том числе, являются средством общения с духами. Информация – вот что правит миром, и нам бы хотелось иметь к ней максимальный доступ. Мы постоянно получаем информацию от сетевых пауков, которые идут по следу нужных нам людей. Мы пристально следим за новостями, и чем ближе мы можем подобраться к источникам – тем лучше. Только лучшие септы могут получить доступ к материалу, прежде чем они дойдут до ТВ, а септ с хорошей координацией может рассчитывать только на получение материала до трансляции. Большинство сервисов вполне нормальные и легальные: Janes.com позволяет быть в курсе событий горячих точек, а Рейтер – освещает события в экономике. Эта информация, которую мы можем использовать, и благополучно этим занимается.

***Слик Симз влезает в рассказ**: Управлять целым септом – это очень сложно. Даже если ты профессионал с очень-очень вкрадчивым голосом вроде меня, иногда возникают споры, а то и склоки. Суть в том, чтобы быть к такому повороту готовыми и минимизировать ущерб.*

Всё, что сложно заменить – нужно прятать подальше, а не хранить в главных помещениях. Это, кстати, касается и Родичей, им отводятся определённая часть Каэрна, подальше от нас. Любой, кто захочет попасть в эти помещения – должен спросить разрешения. Нет, мы не закрываем всё на тяжёлые засовы, это просто бесполезно. Попробуете сдержать оборотня с помощью замка? А если серьезно, то у нас существует система наблюдения: камеры над дверями, система сигнализации и ещё немного духов. Если вы что-то нарушили, вас вычислят, найдут, устроят публичную «порку», а Галлиарды занесут вас в годовой отчёт. Вот так!

Второе – приготовьте липовую историю. Если у вас нет столько денег, чтобы купить целое офисное здание, а я думаю, что ни у кого из Ходящих по Стеклу нет столько, тогда нужно подумать о возможном расследовании. Моя команда консультантов может найти выход из любой ситуации, но и я тоже не отстаю – приобретаю и продаю всякие допотопные компьютеры. Это всё - «пыль в глаза». Если документооборот показывает, что у нас много техники, значит, эта техника может быть причиной абсолютно любого шума, дыма и взрыва.

Играй по правилам и тогда любая неприятность станет походить на приятность.

Не следует забывать о наших агентах. В нашем племени есть целые группы, которые занимаются взломом и проникновением в системы наших врагов. Умбра сильно упрощает сбор информации, если в племени есть кто-то, кто может этим заниматься (учитывая размеры нашего племени – зачастую таких нет). Это единственная область, где Родичи могут действительно проявить себя, и всем нам нравится, что во всем мире у нас есть свои «люди». Обидно то, что это абсолютно неблагодарное занятие и никому не нравится быть далеко от близких и заниматься разведкой на территории где обитают твари, способные прикончить тебя самым страшным образом. Я к этому вернусь, поскольку это очень важно.

И в заключение я расскажу про наши Каэрны как храмы. Каэрны Ходящих по Стеклу разрисованы различными символами. В Каэрнах Славы вы найдёте много патронов с нарисованными символами Духа Войны, а в Каэрнах Мудрости – маленькие статуи обезьянок на куллерах. Плюс к этому каждый член Каэрна периодически делает собственные зарисовки, что особенно ярко представлено в многонациональных септах: целые ряды терминалов украшены металлическими тараканами, символами Гайи образующими кресты (в частности распятия) и статуями Будды с маленьким серпом луны в руке.

Большинство того, что встречается в Каэрнах наших диких братьев, есть и в наших Каэрнах. Часовни гармонично вписываются в окружающий быт, а у многих племён есть и особые часовни в виде статуй. Религиозные часовни – всегда выполнены с любовью и неимоверно красивы, ведь скульптор выкладывается целиком, тем самым, посвящая себя тотему. Жертвоприношения – чаще всего это сожженные вещи, а не кровь. Но покупать дорогие вещи в качестве жертвоприношений – это оскорбительно для духа. Какие-то персональные вещи, особенно те, которые у тебя давно – вот хорошее приношение, и чаще всего деньги тоже подойдут. В последнее время, однако, жертва приносится для общения с духом, а уже потом тратятся средства на то, что именно нужно духу. Зачем переводить деньги просто сжигая их?

В отличие от сложных часовен, сердце Каэрна относительно прост*о*. На полу выложена мозаика в виде правильного круга и символа духа Каэрна в центре. Материал - бронза или другой декоративный метал. Больше нет никаких украшений. Иногда такой рисунок находится просто в не занятой мебелью части комнаты.

Теперь ты будешь полагать, что сердце Каэрна уставлено оружием – символ духа Войны, или символами тотема спокойствия. Но это не так, и этому есть простое объяснение. Хотя Ткачиха и весьма ценная союзница, Вильд для Каэрна остаётся первоочередным. Каэрны находятся в местах, где Барьер опущен достаточно низко, чтобы обеспечить связь с Вильдом и изначальным хаосом – ведь без этого Каэрн существовать не может.

Мы шпигуем наши Каэрны ловушками, но оставляем сердце Каэрна нетронутым. Другим Гару это сердце будет казаться пустым и заброшенным, но таким образом мы уходим от излишних деталей и придаём некую элегантность обряду вызова духа и нет никаких проблем отойти в сторону, как в диких Каэрнах.

Есть одна вещь, которую не удастся найти в других Каэрнах – жилые помещения. Офисы занимают намного меньше места, чем спальни и только богатые септы могут позволить обеспечить жильём каждого оборотня. Есть много причин запрещать жить в Каэрнах. Первая заключается в том, что даже если мы можем создать достаточно большой Каэрн на площади трёх этажей, он всё равно будет меньше любого дикого аналога. Это значит, что в случае конфликта, а у нас они случаются, ни один оборотень не сможет пойти прогуляться и охладить пыл. В Каэрнах случаются драки и мы очень сильно рискуем. Но это весьма мудрое решение – держать смутьянов в Каэрне, а не где-то вне него. Второе – нас называют «богатым племенем». Можешь себе представьте, что люди, которые привыкли к определённым удобствам, переезжают в общагу? Но всё-таки мы предпочитаем этого не делать, хотя на самом деле, всей это связано с духовностью и преданностью.

В общем и целом, многие Ходящие по Стеклу предпочитают жить в квартирах, но как можно ближе к Каэрну – не больше 5 минут на машине. Многие похожи на зеркальный зал как в «Выходе Дракона». Вероятность пробок весьма велика, что это может сильно помешать нашим войнам вовремя выйти на сцену, поэтому следует помнить о возможности использовать Умбру. И пусть это кажется минусом, но такой расклад может оказаться плюсом для нас и заставить врагов быть более осторожными. А если все наши силы стянуты в одно место, то мы становимся одной большой мишенью. Стаи, которые вступают в бой после начала осады, дают нам стратегическое преимущество, позволяя атаковать врага с флангов. И такой фокус как отрезать наши каналы связи и лишить поддержки, например, полиции то же не пройдёт. Наши сервера постоянно связаны с компьютерами дома, и если вдруг пропадет связь, то всегда можно сделать звонки из других мест.

В общем случае – около половины септа находится в Каэрне. Днём чуть больше, ночью – чуть меньше, но это больше зависит от типа угрозы. Если это вампиры, то большая часть септы ведёт ночной образ жизни и проводит ночи в Каэрне. Плюс к этому большинство из лагеря Случайных Ошибок проводят в Каэрне больше времени, чем остальные. Многие объясняют это тем, что «они сильнее остальных пытаются спасти Гайю», но иногда предлагается и более правдоподобное объяснение: «Мы – новички и мы должны проявить себя». И действительно: они приносят спальники и спят на полу ради возможности остаться в Каэрне в ущерб приватности и скромности, ну и элементарных удобств вроде душа (я не разделяю такой взгляд). Но, по правде говоря, им хочется, чтобы их сетевая вечеринка никогда не заканчивалась и они избрали самый простой способ.

Родичи

Теперь вернёмся к сказанному мной выше. Помните разговор о Родичах и о том, что он предпочитают не браться за работу, которая подразумевает разлуку с близкими и далёкие командировки, связанные с опасностью. К сожалению, кроме такой перспективы выбор не велик, и это достаточно большая проблема.

Задумайте на секундочку: что обычно племя может предложить своим Родичам? Финансовая поддержка Каэрна? Последние пару лет наше племя занимается корпоративным бизнесом и даже если наши средства не безграничны, нет особой нужды жить на пожертвования Родичей. Посылать Родичей в город для разведки? Так мы сами живём в центре города, а отправлять Родичей в глушь – вот уж точно никому такое не понравится. Связь с людьми? Да мы сами этим занимаемся с тех пор, как стали Защитниками Людей. Наше племя умеет ладить с людьми лучше, чем кто бы то ни было другой.

Все обычные роли, которые Ходящие по Стеклу могут предложить своим Родичам – это обычная рутина. Всё что остаётся – это бесполезная работа, пушечное мясо и размножение. А если сюда добавить то, что мы насильно выдворяем Родичей из каэрнов, мотивируя это «целями безопасности», то вырисовывается картина с самыми плохими отношения между нами и Родичами. Родичей игнорируют, подвергают неоправданному риску и вообще относятся не более чем генетическому материалу.

Когда Умники управляли племенем, ситуация была чуть лучше. Мы ориентировались на модель семьи, где каждому есть место. Но даже тогда женщины были нужны только ради любовных утех и вынашивания потомства, а статус «Родич» приравнивался к «разочарованию» для семьи. Закончилось тем, что практически не осталось занятий, где они могли показать себя лучше, чем Гару. А Корпократы только ухудшили положение: протекторат цвёл махровым цветом и Родичи не допускались на высокие посты – наш вариант «стеклянного потолка».

Катастроф масштаба Сэмуэля Хайта[3] у нас пока не было, но есть мнение, что это ненадолго. Наш Сэм Хайт будет кем-то богатым, могущественным и влиятельным. Нужно что-то делать, но никто не знает, что именно. Если повезёт – Случайные Ошибки смогут как-нибудь исправить ситуацию, но опять-таки, непонятно как. Специализация Родичей – анализ данных и компьютерный взлом, но, повторюсь, им отведена незначительная роль.

Елизавета Геночтец рассуждает на тему проблемы Родичей: *На данный момент нам известно о трёх проблемных Родичах. В нашей базе им присвоен номер SH-2 и у них у всех есть две общие вещи. Во-первых, они очень сильны. Сотни Родичей выполняют для нас мелкую неприятную работу, и только некоторые могут надавать нам по шее. Не столь сложная малость, как имитация выброса отходов на одной из фабрик Корпократов. С таким может справиться любой придурок из бухгалтерии. Сейчас я говорю о непосредственный действиях, которые могут погубить несколько десятков Гару. Во-вторых, в каждом случае есть причина, по которой мы не можем разобраться с проблемой самым простым способом. Да, мы любим наших Родичей, но когда дело доходит до войны – мы солдаты. И если кто-то может предать нас, то лучше нанести превентивный удар. Но у всех троих есть защита против таких мер и нам приходится быть очень осторожными.*

Первая – Мелисса Рут Бифел. Из всех троих она самая старшая – родилась в 1938 году и была принята Умниками на закате их эры процветания. Потом она попала к Корпократам (к тому времени ей пришлось выносить двух детей, хотя ей не исполнилось 20), вышла замуж за какого-то нефтяного магната в целях создания противовеса растущим силам. Они не задумывались о её прошлом – и это была ошибка. После того, как её муженёк сыграл в ящик, она наняла самых лучших консультантов и, руководствуясь здравым смыслом, стала разнообразить деятельность компании. Сейчас она широко известна в деловых кругах, её упоминают на Уолл-стрит, а старая семья бегает у неё на побегушках в наказание за прошлое обращение. Мы ничего не можем сделать с ней прямыми методами – это будет слишком заметным. У неё на нас зуб и денег у неё куры не клюют. Довольно опасное сочетание. Сейчас она самый первый кандидат из списка SH-2. Тут даже не «когда она подставит спину», а не «если она подставиться», но сейчас мы будем хвататься за любую возможность.

Номер два – объект из бывшего СССР. Аристомах Вовк, родился 1943, полковник Российской армии. Он был связан с усилением влияния Диэс Ультима в племени – поставлял оружие и информацию, что объясняет их успехи в Европе. Именно поэтому мы беспокоимся о нём вдвойне. Во-первых – он может запросто направить часть вооружённых сил России против племени. Или, если верить нашим информаторам, у него есть связи с Российскими криминальными авторитетами, что даёт ему ещё больше

[3] Сэмуэль Хайт - бывший Родич, бывший гул, бывший Танцор Спирали, бывший Маг, сейчас - пепельница в Стигии.

возможностей, если, конечно, это правда. Вовк - один из немногих людей, кто может без проблем уничтожить целый Каэрн. А то и хуже, если он начнёт вести двойную игру, то сможет направить Диэс Ультима против остального племени. К нашему счастью, у него нет причин портить с нами отношения, да и Диэс Ультима поддерживают хорошие отношения с Родичами. Но потенциально Вовк очень опасен, поэтому мы следим за ним.

Последний объект – Линь Цзай-шо. Он относится к тем редким людям, кто добровольно согласился стать путешествующим информатором. Он находится в Сингапуре и на данный момент единственный наш информатор в этом регионе. Есть ещё несколько человек вроде него. Однако в январе несколько Родичей решили съездить к нему на день рождения. И ни один из них не вернулся назад. Более того, сам Линь утверждает, что он никого не видел. И за последний год он ни разу не сообщал о какой-либо активности Змея. Если он скармливает нам дезу, то мы рискуем оказаться в очень неприятном положении, поскольку Змей может готовить что-то мирового масштаба, а мы ничего не знаем. Всего этого достаточно ля того, чтобы занести Линя в список SH-2. Проблема заключается в том, что если же Лин нам не врёт, то мы можем потерять нашего единственного разведчика в данном регионе.

Небольшое замечание: Сама мысль, что кто-то из этих Родичей повернётся против нас – весьма страшна. А что если двое или все? Или тот, о ком мы не догадываемся?

Литания

Гару не спариваются с другими Гару

Собственно ситуация похожа на ситуацию с Родичами. Ситуация в нашем племени кое-чем отличатся от Детей Гайи и Костогрызов, которые обучают метисов, - среди нас их меньше. Но сравнивая с другими племенами – метисов много. И необязательно все они родом из нашего племени. Ритуал Отречения – это не просто, но если вспомнить, как к ним относятся в других племенах, то цена становится не такой высокой.

Мы уделяем метисам много времени. В таком подходе есть и практические аспекты. Метисы – отличные бойцы, ведь они могут менять форму быстрее всех, а это 9 футов росту с острыми когтями. У них более сильна связь с Гайей, если сравнивать с хомидами. Нашим самым слабым местом было переход в Умбру, и тут нам пригодится любая помощь.

Елизавета Геночтец не согласна: *Не много ли мы позволяем метисам? Хорошо, когда у нас есть теории, объясняющие внешность метисов с помощью генной теории. Но я не могу отделаться от чувства, что мы напрасно руководствуемся в первую очередь научной теорией, а не нашёй верой в Гайю. Перед нашими глазами происходят вещи, которые не могут быть объяснены наукой, или возможны, если проводить в Умбре большую часть времени. Нет, убивать их конечно не надо, но у нас получается, что мы их благодарим. Но разве это хороший вариант объяснения, что совокупляться с членами стаи – это хорошо.*

Я наблюдала за оставшимися Киберпсами. Среди них много метисов. У меня вообще сложилось впечатление, что они специально их рекрутируют, что делает это племя весьма опасным.

Но это делается не только из соображений практичности. В этом есть и идеологическая основа, ведь если обратиться к истории и посмотреть,

например, на 17 век – тогда метисов убивали при рождении. Есть очень «интересные» дневники врача, который препарировал метисов, чтобы найти их душу. Они считал, что душа у них будет тёмной, «испорченной Змеем».

Замечательные вещи творились тогда. Но наше племя раскачалось во время Века Просвещения, этому способствовали идеи либерализма и таких философов как Кант. Такие идеи, как и политика, основанная на них, очень хорошо прижились у нас. Наша дискриминация метисов стала казаться варварской. Не сразу конечно, но именно с этого всё началось.

Но у медали есть и обратная сторона. Если метисы – это хорошо, почему плодить метисов – плохо? Есть много ответов (вот например: очень сложно делать операции на тех, кто не в форме своей породы, что ведёт к высокой материнской смертности во время родов метисов). К сожалению, это и есть доводы. А если поставить вопрос иначе: почему нельзя дружить и тем более заниматься сексом с другим Гару? Добавляем к этому контрацепцию и тут же получаем племя Гару, где если даже не рождается много метисов, то уж точно очень много внутриплеменных связей.

Честно говоря – мне всё равно. Конечно, казнить кого-либо за нарушение этого принципа я не собираюсь, но предложение провести ночь с Гару меня сильно разозлит. Не вижу в этом ничего плохого, но от таких мыслей меня тошнит. Даже в таких прогрессивных племенах как наше есть определённые табу.

Сражайся со Змеем, где бы он ни был, и где бы он ни плодился

Лично я от такой формулировки слегка в шоке. Если бы там было написано «сражайся со Змеем, где бы он ни был» - то мы бы вели бои без остановки. Подумайте: мы в центре города, самом благоприятном месте для всяческих культов Змея, корпораций-марионеток, вампиров, фоморов и Бейнов. Змей постоянно наседает на нас со всех сторон и если бы мы пытались сражаться с ним, то осталось бы всего одиннадцать племён Гару.

Но, к счастью, в конце этого пункта есть приписка: «где бы он ни плодился», что выставляет нам определённые приоритеты. На каждый культ Змея приходится своя стая и практически все культы, кроме самых больших, можно с лёгкостью уничтожить, если не мешкать. Мы говорим «где бы Змей не плодился» - мы останавливаем его рост и распространение. Мы редко занимаемся вампирами. Не из-за каких-то нелепых «соглашений» или вроде того, а просто потому, что они, при должном желании, разделаются с нами за пару недель, а наши попытки перебить их успехом не увенчаются. Это не значит, что мы их любим, они – порабощённые Змеем ходячие трупы, просто мы выжидаем подходящей возможности нанести удар. Та же ситуация с корпорациями Змея.

Сейчас я ещё раз всё разъясню. Мы очень привязаны к обстоятельствам. Мы любим Гайю всем сердцем, но лучше несколько небольших побед, чем одна большая, после которой нас перебьют. Поэтому я и начал с формулировки.

Уважать чужую территорию

Нашей интерпретацией этого догмата мы обязаны Умникам. Под «территорией» они понимали то, где они ведут бизнес, прокручивают свои дела и так далее. В общем, это можно понимать, как «сфера влияния» - районы, которые они «крышуют». Можно прогуливаться в чужом районе, но вот лезть в дела – не рекомендуется. Корпократы добавили к этому ещё один

аспект – собственность и любые формы влияния. Если кто-то из Корпократов зашибает много бабок в определённом районе, ты не должен с ним конкурировать. Ты должен перебраться в другой район. В этом есть смысл и это делает стаю сильнее. Случайные Ошибки попытались дать какое-то своё определение, которое охватывало бы и киберпространство, но не думаю, что вы найдёте в их определение что-то новое. Это не самая большая их проблема.

Принимай капитуляцию достойного врага

А сейчас небольшой сюрприз: в племени на это вообще не обращают внимания. Но постойте, разве мы не цивилизованное, урбанистическое племя? Ну, иногда и поэтому сражения в играх более популярны, чем дуэли и противостояния. Сдаться в компьютерной игре? А зачем? Так или иначе, мы оборотни – войны Гайи. И у нас происходят стычки, которые мы не стараемся замять. Они происходят вне компьютерных систем. У многих есть начальное медицинское образование, позволяющее понять, когда кто-то может умереть, плюс мы очень быстро регенерируем. И всегда есть Теург или Родич-доктор, который ускорит процесс.

В случае битв с представителями других плёмен – всё намного строже. Но это касается всех догматов Литании.

Уважай власть старшего

Запасная Схема вырывает микрофон: *Рпррр! Вот это вот я вообще ненавижу. Я ненавижу, когда управленцы заставляют всё работать по принципу «снизу-вверх» и чётко следят за тем, чтобы мозг у всех был выключен. Я ненавижу этот пункт, потому что всего пара-тройка товарищей полностью всем рулит. А знаете, как оно должно быть? Нужно слушать тех, у кого котелок варит. Каждый вкладывается, что-то предлагает, мы голосуем за лучшую идею. Это демократия, чуваки!*

Елизавета Геночтец возражает*: И тут в здание вваливаются мутанты со спиралями на груди, а мы им, мол, извините, нам надо посовещаться. Нужна иерархия, Запас. Ранги были придуманы не просто так.*

Запасная Схема продолжает валять Ваньку: *Да ладно, Елизавета. Мы знаем, что делать в таких случаях. Мы же тренировались. В остальных ситуациях нужно обсуждать и принимать рациональные решения.*

Первая часть добычи – каждому по потребностям.

Я шучу. Мы всё ещё придерживаемся формулировки: Первая часть добычи – Вожаку. Не Ходящим по Стеклу, конечно же. Ну а среди нас? Мы игнорируем этот догмат. Самый лучший может справиться и без такого, ведь правда? Мы свободно делимся внутри септа, и вещь достаётся тому, кто может ей распорядиться лучшим образом. Максимальная эффективность – вот как мы это видим.

Слик Симз добавляет*: Не всегда всё происходит именно так. Если попадается что-то клёвое, крутое, может случиться так, что приз достанется самому сильному, а не тому, кому нужнее. Я прав или я прав?*

Не вкушать плоть человека

Да. Поддерживаю. Что? Вы ожидали чего-то другого?

Уважай слабейшего – мы все от Гайи.

Мы – элитное племя. Есть Костогрызы, которые копаются в мусоре, есть Фианна, которые бухают со всеми, кто принесёт бутылку. А ещё есть Серебряные Клыки, Повелители Тени, Потомство Фенрира и… мы. Ну, а если некоторые считают, что кто-то недостаточно хорош, тогда от таких следует избавляться.

Я не могу говорить за Клыков и других. Я не одна из них. Но я позволю себе напомнить вам, что мы племя, которое поклоняется насекомому. Как только вы это уясните, вы поймёте то чувство, когда чувствуешь, что таракан за вами всегда наблюдает. И тогда вещи начинают выглядеть в другом свете. Если маленькое насекомое, не самое красивое и приятное, кое-что может, что уж говорить о другом существе, пускай и самом бесполезном?

Мы поддерживаем этот догмат. Не потому, что он «правильный», а потому, что тут ничего не поделаешь.

Елизавета Геночтец гнусно хихикает: *Правильно. И мы неописуемо счастливы видеть потенциал в каждом и все наши Родичи заняты делом!*

Простите, сорвалась. Мы видим потенциал в насекомом, но не находим его у наших сестёр. Вот что тут не так?

Не нарушай Завесу.

И вот тут всё намного серьезнее. Я знаю, что это достаточно сложно для других плёмен, а для нас – это жизненно необходимо. В отличие от других племён, у нас есть адрес прописки. И мы ходим под прицелами камер. А ведь есть ещё полиция и детективы. Если люди начнут складывать факты, числа, детали – держитесь, что-то тут уже нечисто.

Недостаточно просто скрывать от людей тот факт, что мы оборотни, нужно не дать им усомниться, что с тобой что-то не так. Мы бодры, веселы, всё в полном порядке, офицер! Тут нет ничего интересного. Если мы собираемся быть на виду, нам нужно выглядеть нормально. Если что-то выглядит странно, мы не должны иметь с этим ничего общего.

Хорошая новость заключается в том, что мы к этому готовы. Есть духи, которые влияют на камеры, есть места, где удобнее всего встречаться и что сбивает расследования со следа. Но нужно обо всём этим заботиться, нужно дисциплинироваться себя и знать места, где можно выпустить Ярость.

А если не умеете, это во мне говорит Умник, мы можем вас обучить дисциплине.

Не отягощай других своей слабостью

Многие племена понимают этот пункт так: «Если ты слишком стар и не можешь сражаться – умри». Это так трогательно, что переплёвывает фильмы с Джулией Робертс.

У нас всё проще – мы отходим от дел. Разрываем все связи с Каэрном и начинаем заботиться о себе. У кого со здоровьем всё в порядке, у тех не возникает проблем с обеспечением, особенно в ком умер волк. Такое происходит в нашем племени очень часто. Ярость и страсть к бою во имя Гайи просто проходят, а вместо этого появляется желание заняться макраме. Это грустно и мы боремся с этим, но что делать, когда наступает старость? Настаёт время принять происходящее как награду, а не как наказание и провести последние дни подальше от войны. Те, кто не отличается хорошим здоровьем, получают от Каэрна помощь, нанимают сиделок и уезжают туда, где можно отдохнуть.

Иногда мы узнаем, что Змей добрался до одного из наших пенсионеров и убил его. Тогда мы мстим, и эта месть страшна.

Вожаку нельзя бросать вызов во время войны. \ Вожак может быть вызван в мирное время

Всё именно так, как оно написано. Как обычно, мы не меняли эту формулировку, поскольку пришлось много всего объяснять другим племенам.

Одна из проблем – неясно, сколько именно власти может быть передано в одни руки. С одной стороны есть традиционалисты, которые использую уклад и титулы Умников, которые называли лидеров септов «Дон» или «Лорд». Любой вызов может быть воспринят как оскорбление и недостаток воспитания и «Вожак может быть вызван в мирное время» подойдёт разве что для оправдания. Обычный ответ подтверждает обоснованность вызова и назначение дуэли, если бросающий вызов этого хочет или он может просто заткнуться. Стаи от таких септов отличаются мало, влиятельные Альфы требует строго подчинения, поскольку это дело чести.

В более радикальных септах, в которые входят Случайные Ошибки, организация совсем другая. Лидер представляет собой чуть более чем председателя, который учитывает мнения и голоса отдельных членов. Бросать такому вызов – это просто противоречит существующему укладу. В таком случае бросается вызов не лидеру, а тому, кто ведёт определённый проект. Основная суть в том, что в таких септах этот догмат просто игнорируется.

Ну и что же до остального большинства септов. Тут прослеживается тенденции Корпократов, которые плавно перетекают в уклад Случайных Ошибок. Лидер играет роль председателя или президента корпорации. Вызов во время войны будет воспринят нормально, если все остальные его поддержат. Если такое произойдёт, то лидер просто сложит с себя полномочия и уйдёт без боя.

Общего в этих всех подходов то, что вызов считается вполне обоснованным даже в самых традиционных септах. Да, такой поступок вызовет определённые разговоры, но откровенно смеяться никто не будет. Но даже в самых либеральных септах вызов, который могут увидеть не Ходящие по Стеклу будет воспринят как верх идиотизма. Если не хотите прослыть дубиной – не делайте так.

Ты не должен своими действиями подвергать Каэрн опасности

Или мы тебя замочим. В отличие от предыдущих двух догматов, этот не менялся, не соврать бы, со времён появления нашего племени. Думаете, что раз мы живём в городе, где и так много вокруг всего… необычного, мы можем позволить кому-то зайти к нам, хотя другие племена так не поступают? Подумайте снова. Такой расклад только прибавляет нам параноидальности. Привести другого Ходящего – это хорошо, привести Гару из другого племени – то же неплохо, но за ним будут приглядывать. Приведи другого Дикого и вас вдвоём выставят за дверь, плюс попросят не возвращаться. Мы их не знаем, мы им не доверяем (без обид). Ну а если произойдёт что-то ещё хуже и без каких-то веских причин – то вас убьют.

Нельзя приводить людей. Нельзя говорить им про нас. Не успеешь оглянуться и о нас все будут знать. Здесь нет места милосердию, болтовне или некомпетентности. В любом из вышеупомянутых случаев тебя убьют.

Не стоит испытывать нас, ведь есть много Арунов, у которых когти чешутся.

Септы и общины

Каэрны очень похожи во всех городах. В конечном итоге, это места, которые не меняются из года в год, в отличие от людей. Но как уже можно было понять из моих слов, септы это совсем другое. Септ из Чикаго будет сильно отличаться от септа из Сиэтла, потому что лагерь, который определяет работу септа, совсем другой. Я не хочу сказать, что в септе Чикаго все Умники, да я сильно удивлюсь, что их там хотя бы человек пять осталось. Просто они используют структуру Умников, которая там исторически сложилось.

Традиционные Септы

Или лучше сказать «Старые Септы». Эти септы сейчас находятся в состоянии упадка, поскольку их основатели, Умники, практически исчезли. Но что удивительно, эти ребята умудрились создать самый бюрократический уклад, до которого даже бумагомарателям Корпократам далеко. Но этому есть объяснение – традиционный «домашний» уклад, который уже стал атавизмом. Во всех традиционных септах есть Дон – старейшина, у которого в руках сосредоточена вся власть, и при нём всегда есть представители четырёх домов, сторонних организаций, которые за всем следят. Есть Центральный Дом, который выбирает Дона. Только эти товарищи могут бросить Дону вызов, и на них лежит ответственность за выслеживание Змея. Дом Технологического Развития занимается сетевыми духами вроде сетевых пауков. Дом со странным названием Дом Городской Обороны занимается ритуалами и обучением молодёжи. Дом Священного Правосудия, который выполняет распоряжения Центрального Дома по уничтожению тварей Змея.

Всё это значит, что Центральный Дом не делает ничего, кроме того, что командует всем. А это как-то глупо. Если в септе, например, 16 Гару то вам очень повезло и у вас на каждый Дом по стае. Это сумасшедшая махина едва работала в лучшие времена, и всё усугублялось тем, что есть центр, куда нужно обо всём докладывать. Например, Центральный Дом каждого септа должен был докладывать главе Центрального Дома, который мог мотаться из Венеции в Рим по пять раз на дню. Вот и представьте, как это всё работает.

Всё, закончили ржать! У всего есть свои плюсы. У центрального Дома был очень сильный Дар, позволяющий вызывать не просто их духа предков, а любого духа, который обязан племени, независимо от временных рамок.

Дома почти исчезли, и Дар пропал вместе с ними. Накрылся. Капут. Вообще. Я пыталась найти кого-нибудь, кто бы научил меня ему, ну или кого-то другого. Да, я была Умником, но я не была старейшиной и не могла его изучить. Я пыталась найти кого-то, кто был бы старейшиной, но они не были Умниками. Когда же я нашла того, кто бы подходил, учителя уже убили. А он, насколько я знаю, был последним на Земле, кто владел Даром. И никто не знает, с какими духами нужно говорить по этому поводу. А даже если бы мы это знали, то с нами бы не стали говорить, ведь мы не из Центрального Дома.

Мы просто потеряли одно из самых сильных оружий, которым владели. Поэтому нам нужны Галлиарды, чтобы вести летопись. Обратная сторона нашего племени – мы теряем самое замечательное, что было в нашем прошлом. Блин, мы потеряли структуру с централизованный управлением. И

нет никакой возможности вернуть централизованное управление, ведь мы просто набор разных септов, у которых нет ничего общего кроме интересов и наследия.

Слик Симз возражает: *А так было даже при Центральном Доме. Попробуй вспомнить, когда последний раз племя действовало как одна группа?*

Да, это верно. Возвращаясь к более оптимистичным темам, традиционные септы собирались 23 числа каждого месяца, в 12:37 под руководством Дона. Этим мы обязаны ночи 1908 года, когда на Каэрны была организована атака, а собрание только-только началось и получилось так, что все лучшие войны оказались именно там, где нужно. Поэтому это время и было выбрано. Традиционные собрания скорее походят на службы в церкви. Дон проводит «службу», на которой так же рассматриваются планы на грядущий месяц, но он так же приветствует поцелуем в щёку каждого пришедшего. Любой может высказаться, и он в свободной форме излагает свои планы. Потом он встаёт для того, чтобы сделать сообщение, основываясь на услышанном мнении септа. Так же проводятся другие ритуалы, которые связаны с подношениями духу Каэрна.

Менее формальные собрания проходят не так часто и носят более свободный характер. Изначально это вообще больше походило на кулачные бои. Обычно там была музыкальная группа, а молодые (а иногда и не очень) Гару выходили в круг, чтобы показать на что способны. Начинали обычно хомидами, но заканчивали так не всегда. Остальная часть септа в этот момент напивалась, и делала ставки. В этом чувствуется дух 20-х годов, но важно заметить, что времена изменились. Сейчас это уже не всегда джаз, а в кружках редко джин из батареи. Но дух сохранился с шумных двадцатых.

Современные септы

Такие септы берут начало с дней Корпократов и сейчас распространены больше всего. Лидеры этих септов называют «председатель» или «вице-президент» («Президент» - это тотем Каэрна). Эти септы основаны на принципе, который заложили ещё традиционалисты, но с небольшими изменениями. Домам уделяется внимание немного больше, чем пустой болтовне. Нет никого, кто бы принадлежал к Дому, вместо этого используется абстрактный термин «обязанности Дома». Если никто не занимается общением с сетевыми пауками и они не помогают нам в защите Каэрна, то все работа Дома идёт насмарку. Всё это обозначается как цели.

Собрания проводятся 23 числа в 12.37 под руководством вице-президента. Они выглядят как заседания начальников, есть повестка дня и протокол. Тут следует придерживаться порядка очерёдности, иначе очень легко потерять авторитет. Другая очень важная традиция – рукопожатия. Собрание заканчивается рукопожатием с тем, кто находится слева от тебя, начиная с вице-президента. Это символ единства и, как следует, всего Каэрна. Духам такое очень приятно видеть.

Менее формальный вариант встречи в таких септах называется «тусовки». Но это всем не значит, что это дискотека с музыкой техно. Некоторые проходят в стиле мотивационных собраний, когда вице-президент выходит на сцену и рулит остальными. Ну а некоторые, да, в виде дискотек… но таких, когда все на разной наркоте. Один ди-джей сказал, что для того, чтобы составить хороший плейлист нужно прикинуть, когда начнётся потасовка, и тогда оставить музыку в режиме автоисполнения.

Радикальные септы

Новенькие на горизонте. Они до сих пор не очень твёрдо стоят на ногах в попытках придумать, как же лучше соответствовать идеям Случайных Ошибок. Получается, что каждый уникален, все экспериментируют.

Интересно то, что обычное совещание в 12:37 (сверяется по атомным часам) становится всё более формальным. Вопросы о дальнейших путях развития септа могут обсуждаться целый месяц и в конечном итоге вылиться в дружескую потасовку (чаще всего в форме сражения в какой-нибудь компьютерной игре). Выясняется, кто в компьютерной игре может быстрее манипулировать кодом или устраивают даже полномасштабную войну со всем септом – тут выявляется, у кого игра фееричнее. Бывают и реальные дуэли – не все в таких септах хорошо владеют компьютером. Но и в таких дуэлях бывают определенные фишки, например битва с завязанными глазами до первой крови – это заставляет действовать тихо и думать.

В любом случае, суть в том, что вся Ярость и задор уходя на то, чтобы решить, что делать в следующем месяце. Идеи переосмысливаются несколько раз в месяц, появляются новые участники и вносят новые детали - дебаты вспыхивают снова. Когда же наступает время сбора, диспут вспыхивает с новой силой, достигает максимума, но без рукоприкладства. Это очень сложный момент и от лидера септа (модератора) требуется максимум усилий. Но, если всё прошло хорошо, из такого поединка выходят эмоционально опустошенными, но с чётким планом действий на следующий месяц.

Лагери

«Технологии имеют свой жизненный цикл - как и города, общественные институты, законы и правительства» Охота на хакеров. Брюс Стерлинг

Ну что про лагери? Ничто не вечно. Старое всегда вытесняется новым. Так всегда было у людей, и это не отличается от нашего уклада.

Лагери проходят через несколько стадий. Когда они только формируются это небольшие собрания, группы собранные вокруг идеи, которая пока ещё только в состоянии зародыша. Когда Умники только начинали, они были не более чем сборищем хулиганов с идеей использовать криминал для покрытия своих действий. После какого-то времени наступает вторая стадия, на которой формируется философия. Для Умников это означало непосредственно Мафию. Умники начали поставлять оружие и активно использовать мафиози против целей, которые были неудобны и тем и другим.

Третья стадия, которую большинство лагерей не достигает, заключается в появлении чего-то, что делает их лучшими. Небольшой поворот, небольшое или наоборот кардинальное изменение курса, случайность, после которой лагерь начинает заниматься реальными вещами. Часто их начинают называть «лицом племени» или «доминирующими». Когда Умники из какой-то шайки превратились в настоящую Банду – они начали управлять происходящим. Внезапно к ним начали обращаться за помощью, за руководством, к ним тянулись различные криминальные группировки. Больше никто из Ходящих по Стеклу не мог таким хвастаться. Сами по себе Умники никогда не были большой группировкой. Но они добились больших

успехов и многие другие Ходящие стали пытаться подражать им. И Умники быстро стали прошлым днём. Такова цена успеха.

Обходная Схема хранит базу данных их лагеря. Здесь то, что он хотел сказать.

Создавать новое

Лагери исчезают. На их место приходят новые. Ходящим по Стеклу доктор прописал быть иллюстрацией тенденции «Следующий Большой Бум». Ну, или запастись последователями и сделать следующее.

- **Умники, версия 2.0:** Умники летят на одном крыле. Это знаю все, кроме парочки самых упёртых, которые упорно пытаются сохранить лагерь. В настоящее время Мафия опирается на компьютерные технологии в получении информации, поэтому есть вероятность того, что стая Случайных Ошибок может занять свободное место. Другие криминальные структуры как Русская Мафия до сих пор имеет влияние, и Ходящие по Стеклу будет вечно ломать Якудзу. Может кто-то из Городских Примитивистов сможет организовать пару бывших членов банды в более сильную структуру. Любой может начать революцию.
- **Нет бизнеса лучше шоу-бизнеса:** Корпократы давно поняли, как зарабатывать на индустрии развлечений, но пока никто не пробовал испытать, как масс медиа влияет на разум людей и насколько эффективным оружием это может стать. Случайные Ошибки могли бы обнаружить какой-то эффект, а Корпократы могли бы заняться написанием новостей, а не заметок, или пара молодых Умников могла бы помочь талантливому исполнителю рэпа и хип-хопа (если там такие, конечно, есть) перейти от «гангста» к «реальному пацану».
- **История повторяется:** Ходящие по Стеклу скорее всего забыли самые полезные трюки, потому что постоянно изобретают что-то новое. Кто знает, какие секреты и полезные сведения спрятаны в истории? Может – это ваша стая? И если всё получится… ну, Ходящим по Стеклу нравится преуспевать. Именно с этого и начиналось племя.

Случайные Ошибки

Дата Основания: 1987

Период доминирования: 1999-Настоящее время

Лидеры: Елизавета Геночтец

История:

Б. Кларенс Гилсон (Рагабаш) и Дж. Эндуранс Эрл (Галлиард) считаются основатели Случайных Ошибок. Они были студентами и работали с компьютерами в 1960-х. Гилсон был чем-то вроде подсобного рабочего у одного профессора и в его распоряжении был компьютер с древними документами, за которым он должен был следить. Эрлу же наоборот пришлось изощряться и придумывать уловки, чтобы уйти от надзора и добраться до компьютера.

Они встретились в 1986, когда пытались построить обширную сеть для Ходящих с помощью WAN, а затем перешли к протоколам TCP/IP SAPN и NSFnet (проект был реализован только в 1992 году. Около половины каэрнов Ходящих по Стеклу были объединены к 2002). Эрл и Гилсон сразу же

сдружились. Их заинтриговало то, каким образом можно использовать компьютеры в войне Апокалипсиса. Вначале Гилсону нравилось видеть компьютеры в исключительно положительном свете, но потом он проникся пессимистичным взглядом Эрла, и Гару перестали использовать инструмент, который вскоре Змей использовал против них самих. Эрл видел целью Ходящих по Стеклу минимизировать вред, который Змей может причинить, используя компьютеры.

К 1987, они сформировали стаю на основе идеи использовать духовность и традиции для того, чтобы уничтожить компьютерные сети на фронтах Змея. Эрл написал манифест «Баговолки» и вскоре появились две очень похожие стаи, ставшие основой Случайных Ошибок. «Баговолки» пропагандировал абсолютно случайные акты разрушения без какой-либо логики и связи в выборе целей для того, чтобы внести смуту и напугать врага. К 1989 эта цель была переосмыслена и Случайные Ошибки начали специально выискивать цели для атак. К 1999 лагерь продолжал разрастаться, хотя оба основателя уже были мертвы (1984 – Гилсон убит в битве, 1994 – Эрл предположительно погиб в автокатастрофе). Лагерь начал развивать отношения с Киберпсами. Обсуждение велось вокруг идеи о роли идентификации, компьютеров и будущего войны Апокалипсиса. Небольшая фракция начала разработку концепции «Виртуальный Теллуриан» - компьютерной копии реального мира и Умбры, где можно было бы создать Змея. Хотя поддержка была велика, но и противников было много. Основной аргумент, который выдвигала Елизавета Геночтец – «Нельзя эмулировать Гайю». Её оппоненты требовали привести другие варианты использования компьютеров в войне.

У Геночтец были весомые аргументы. Если смотреть на труды Гилсона, то компьютеры необходимо использовать для решения проблем, а не создания новых, компьютеры должны служить опорой для Нации Гару, а не оружием против Змея. Также ей помог неизвестный покровитель, который подкрепил её аргументы единственным комментарием с предложением суммы в 50 тысяч долларов первому, кто пришлёт полный анализ соотношения Родичей и Гару в зависимости от племени за последнюю декаду. Всё было отправлено через три недели и из хакеров-анархистов, племя стало превращаться в хакеров, которых себе и представлял Гилсон: креативные мыслители, которые исследуют систему и её потенциал ради службы Гайе.

Организация

Случайные Ошибки организуются по принципу «проект». Один из участников отправляет сообщение по GWnet, в котором рассказывает об идее вроде сбора информации о Бейне, анализе деятельности корпорации предположительно контролируемой Змеем, или атаке на докучающего вампира. В сообщении так же отражаются необходимые средства, ресурсы, оборудование, персонал, и любой, кто может предоставить помощь – отписывается.

Текущие проекты полного анализа соотношения Гару и Родичей показывают, что в случае Ходящих по Стеклу соотношение имеет самый высокий показатель (не учитывая Красных Когтей). Так же очень интересен проект объединения всех каэрнов Ходящих по стеклу в единую сеть GWnet и «Проект Тысячи Бейнов». Последний был предложен Шанталь Альдис, в ходе которого планировалось проанализировать большое количество Бейнов используя технофетиши, представляющие духов в цифровой форме. После получения достаточного количества данных, Альдис планировала провести

сравнение, в ходе которого надеялась найти «цифровой портрет Змея». Хотя проект был революционным, десять лет, которые требовалось на него потратить, показались сушением сухарей, в то время как Земля, собственно говоря, умирает. Хотя были и те, кто поддерживал проект, аргументируя позицию тем, что это может быть началом масштабной атаки на Змея.

Несмотря на выбранное Геночтец направления, до сих пор существуют разрушители-хакеры, которые предпочитают играть со Змеем в компьютерный терроризм. Такие группы не составляют основу лагеря, в котором много аналитиков, инженеров, Техногайянистов и т.д. Группки называют себя «Цифроходы» или просто «Ходы». Некоторые лагери даже не используют компьютеры, а общаются, используя цифровых духов, хотя не все это умеют.

У лагеря нет, как такового, ритуала инициации, однако, только те, кто внёс идеи проектов, считаются его членами. Те, кто просто принимает участие, считаются будущими членами или, что хуже, «ламерами». Такое элитарное отношение может навредить лагерю в будущем, так как три других лагеря наедятся, что соперники провалятся, а Случайные Ошибки могут стать первым доминирующим лагерем, который продержался меньше десяти лет. Или даже меньше пяти.

Кто он такой?

Так кто же этот неизвестный покровитель? С его, или её, помощью Елизавета Геночтец смогла перенаправить деятельность Случайных Ошибок и сделать из них доминирующий лагерь Ходящих по Стеклу. В ходе работы, она изменила облик племени и заняла ключевую позицию.

Возможно, что никакого покровителя и не было, а это просто задумка последователей Геночтец. Объявление и денежный перевод – всё было анонимно. Однако вопросом остаётся, где же она взяла такие деньги, хотя в распоряжение лагеря попала информация об очень влиятельной группе магов-технократов и Геночтец просто нашла покупателя. Если это так, то Елизавета могла создать племени нового и очень могущественного врага.

Это могли быть Корпократы. Корпократы видели, как быстро Киберпсы занимают лидирующую позицию в племени, и это могло подвигнуть на помощь Случайным Ошибкам – как способ отстранить Киберпсов от власти, хотя несознательно создавая новую угрозу. Или, как вариант, они хотел достичь своих целей, а не помогать лагерю. Возможно, даже действовали ради племени и Гайи из простого альтруизма.

Есть ещё один вариант – Маркграф Повелителей Тени Конецко. Геночтец прибегала к его помощи ранее (World of Rage стр. 60-61) и вполне возможно, что так он себя и проявил. И если это так, то какую цену он запросил у Геночтец? Без сомнения, Конецко действует на благо Гайи, но его действия могут идти в разрез с интересами Ходящих по Стеклу.

Корпократы

Дата Основания: 1912

Период доминирования: 1975-1998. Однако по состоянию на 2002 лагерь остаётся сильным и может снова вернуть лидирующую позицию. Если это произойдёт, он станут первым лагерем, который смог вернуть себе пальму первенства.

Лидеры: Брайан Смитерман, Колин Джеффкот, Фредерик «Транжира» Пол Лео Пятый.

История: История возникновения лагеря – самая простая во всём племени. В 1912 году, Филодокс по имени Брюс Харпер пожаловался на то, что его септ не способен справляться с несколькими угрозами одновременно. Будучи академиком, он обратился к теориям Фредерика У. Тейлора о научной организации труда и менеджмента в надежде, что это поможет Каэрну эффективнее справляться с делами. Он разделил территории септа на отдельные зоны и делегировал каждую из них разным стаям. Если враг перемещался, соответствующая стая сразу же информировалась. План сработал, коммуникации между стаями налаживались, а количество напрасной работы уменьшалось. Обрадованный Харпер рекомендовал другим септам попробовать такую организацию.

Однако Харпер был только основоположником. История показывала, что два предшественника были заняты коммерцией и экономикой. Железные Всадники использовали в своих целях железные дороги, а Умники – теневой сектор ради прибыли. Харпер полагал, что для продвижения племени понадобится ещё один септ, который сможет использовать экономическую составляющую в войне Гайи. Он использовал шантаж и другие нелегальные способы для того, чтобы истощать врагов, а затем легальный бизнес для подрыва вражеской деятельности. Его самым большим достижением стала Harper Contracting Inc. которая выполняла почти все подряды правительства на обслуживание канализаций, в который обитали фоморы и вампиры. Несколько других септов, с которыми связался Харпер, попытались повторить его путь, тем самым, создавая основу для лагеря.

К 1945 Корпократы стали прямыми конкурентами Умников. Основываясь на трудах Шумпетера «Креативное разрушение» Харпер сделал лагерь более привлекательным, мотивируя тем, что прогресс племени нужно строить, заменяя старое новым. Влияние росло по мере того, как некоторые его компании становились национальными и даже транснациональными корпорациями. К 1981, не без помощи Брайана Смитермана, племя стало доминирующим. Как типичный Рагабаш, Брайан решил, что лучшим примером для подражания должны быть не люди, а мастера манипуляторы – вампиры. Понаблюдав за ними около года, Брайан понял, что вместо того, чтобы тратить деньги септа на оборудование и оружие, их лучше тратить на подкуп политиков и медийных магнатов, которые могли бы влиять на политику государств в области экологии. Лагерь сфокусировался на своих целях и стал лицом племени.

Но рука, давшая им власть, забрала её обратно. В то время как тактика Смитермана была весьма эффективной, она так же играла и на руку вампирам. Для людей такая тактика была менее полезна, а для оборотней – наоборот. Во время Холодной Войны племя было занято предотвращением ядерного уничтожения Гайи, но после её завершения, племя столкнулось с тем, что их методы стали неэффективны. Случайные Ошибки обозначили новое направление, и племя приняло его.

Организация

Корпократы организовали два уровня управления делами в огромной сети Ходящих по Стеклу управляющих бизнесом. Большинство Корпократов не являются владельцами корпораций, наоборот – служащие низкого уровня либо компании управляемой Корпократами либо обычной компании, которая даёт возможность работникам заниматься своими делами. Те, кто владеет

крупными компаниями и имеет деньги, руководят своим лагерем, отправляя письма и заметки тем, у кого меньше средств и влияния.

На мировом уровне, самые сильные представители лагеря встречаются раз в два года в секретном месте называемом «Поле». Только трое: Брайан Смитерман, Колин Джеффкот и Транжира Лео считаются слишком влиятельными, чтобы забыть о них и только эти трое могут решать, кто из всего лагеря должен быть приглашён. На встречах они разрабатывают план действий на два года.

Инициация новых членов выглядит весьма иронично и похожа на церемонию проводов на пенсию. Самый влиятельный Корпократ в данной области дарит новичку часы, говоря при этом, что они собраны из надежд на новенького. Эти слова выгравированы на задней панели часов и должны напоминать новичку, что от него ожидают. Мало кто оправдывает эти ожидания.

Умники

Дата Основания: 1921

Период доминирования: 1922-1975.

Лидеры: Никого не осталось.

История: Хотя Умники могут ссылаться на время Мальтийских криминальных лордов, их организация существовала только в прошлом веке. Да, среди Гару были те, кто пробовал использовать криминалитет в своих целях раньше и вполне возможно, что это был 15 век. Но нет никаких оснований полагать, что они имеют какую-то связь с лагерем Умников. Однозначно то, что Умники – это американский феномен.

История Умников начинается с одноименной стаи в 1910 году в Чикаго. Название стаи - шутка Альфы Джианлуиджи Люччи, где одновременно обыгрывается его хулиганские наклонности, и знаменитая мафиозная организация того времени, возглавляемая Джонни Торрио.

Однако их прикрытие «итальянская уличная банда» быстро испортило шутку после того, как Торрио воспользовался их услугами и, после нескольких успешно выполненных поручений, взял их под своё крыло. Умникам такое сосуществование тоже понравилось: они имели оружие и деньги мафии, и использовали всё это для своих целей. Торрио никогда не знал правду, но знал, на кого положиться, если нужно сделать что-то очень жестокое и разрушительное. Они не были единственной стаей, которая действовала наряду с организованной преступностью, но они были единственной стаей, где был Люччи – тот, кто завоевал себе место в истории, как духовный новатор. Люччи превратил беспринципную банду головорезов в эклектическую стаю, где сила перемежается с духовностью и множеством трюков в рукаве. Единственная вещь, которая останавливала Люччи от революции в племени, исчезла в 1921 году, когда Аль Капоне получил бразды правления Чикагской мафией. Люччи всегда был гордым итальянцем, а Капоне женился на ирландке, дружил с евреями и вообще водил знакомства со всеми, кто может быть полезен, несмотря на их национальность. Для Люччи это было откровением. После этого он начал обучать своим фокусам любого Ходящего по Стеклу, и авторитет его стаи давал о себе знать. Люччи рекомендовал своих людей Капоне и таким образом создал лагерь. В свою очередь Капоне часто прибегал к помощи жестокой группы.

Они были бомбой ждущей своей минуты – лагерь с множеством Даров, ритуалов и воззрений, с мощнейшим криминальным синдикатом за спиной.

Через год они стали лицом племени, и Люччи отправился домой навестить родителей и организовать стаи в Италии (кроме Сицилии, где была очень сильная мафия, радикально настроенная по отношению к американским семьям; по этой причине Центральный Дом чаще всего базировался в Риме, пока организация не развалилась).

Лагерь быстро поднялся на вершину и так же быстро канул в небытие. Умникам не удалось противостоять Корпократам, чья сила выросла после Второй Мировой Войны, к 1975 Корпократы оказались слишком сильными. Введения закона "О коррумпированных и находящихся под влиянием рэкетиров организациях" и ужесточение давления итальянского правительства на Мафию ослабило лагерь до состояния бессилия. Люччи видел закат своей империи, и с его собственной смертью в 1998, лагерь стал не более чем отголоском прошлого.

Организация

Сейчас лагерь представляет собой не более чем группу старпёров которым не пережить и следующего десятилетия. Однако на пике развития организация Умников была весьма громоздкой и неповоротливой и базировалась на 4 Домах. Новые члены лагеря проходили инициацию в подвале особняка Дона (здесь Дон – лидер Умников в определённой зоне, не надо путать с Доном – лидером лагеря, кто, однако, мог быть один и тот же человек). На церемонии новый «компаньон» в окружении своих будущих братьев слушает наше понимание Омерты – закона молчания мафии. «Это наше. Не племени, не септа, даже не твоей семьи. Теперь ты один из нас и хранишь наше. Ты сделаешь всё, чтобы защитить наше, но теперь это ещё и твоё, и мы сделаем всё, чтобы защитить тебя».

Лагерь так же разделён не только на компаньонов и воров в законе, как у Мафии. Основные члены – не обязательно итальянцы, но они однозначно Гару. Родичи могут быть только компаньонами. Вообще лагерь был весьма сексистским, среди основных членов могли быть женщины, но компаньонами – нет, но женщинам позволялось помогать.

Ересь

Другое изобретение Люччи не было так хорошо принято в племени, но однозначно имело большое влияние, как, впрочем, и всё остальное, что он делал. Люччи и Родич-священник смогли создать религию Гайи основанную на католицизме. Были напечатаны специальные библии со специальными текстами в примечаниях.

Некоторые пассажи приводили Ходящих по Стеклу в замешательство, например «Бог был Гайей». Правда нигде не было написано, была ли Гайя частью Бога и поклонялись ли люди Гайе, когда поклонялись Христу. А некоторые считали, что это одно и то же. Строфы вроде «Вначале было слово и это слово было Гайя» учили тому, что Гайя была раньше Триата, хотя именно Триат и создал Гайю. Такие противоречия были тем, что многим в племени совсем не было нужно. Для многих это ещё и означало поддержку Ткачихи – она не злая, но Гайя это первоочередное. Забавно то, что похожая идея была и у Чёрных Фурий, но у них речь шла о Вильде, но реакция оказалась примерно такая же, как и с Ткачихой.

Этот синкретизм не походил на более раннее увлечение Ходящими по Стеклу религией. Тогда целью было спрятать внутри веры, а тут – переосмысливание религии. Почти все Умники использовали веру на

собраниях и в ритуалах, да и сейчас это применяется не только бывшими Умниками. Всё остальное, включая обязательства Ткачихи, в руках Рассказчика.

Диэс Ультима[4]

Дата Основания: 2000

Период доминирования: Никогда. Хотя есть большая вероятность, что это может произойти в ближайшие десять лет.

Лидеры: Роберт «Мистер» Петков, Тсуки Петкова (Родич)

История: Диэс Ультима появилась относительно недавно как ответвление Корпократов. Их история начинается с Crowe Prandjewa Military Contracts (CPMC), частной компании занимающейся производством и поставкой оружия и активным ведением боя. Она была основана Родериком Кроувом и Робертом Петковым в 1991. CPMC была организована в классическом для Корпократов стиле. Большинство солдат – пришедшие из армии люди, хотя очень много офицеров было оборотнями, которые научились сдерживать бешенство. Кроув и Петков выполняли контракты, которые не противоречили моральным, этическим и легальным принципам. Вырученные средства использовались для атак на Змея, в которых преимущественно использовались солдаты-люди и стая (Кроув и Пранджева были из разных стай).

В 1999 разразился кризис компании. Стая Кроува направилась в Индию, откуда поступила информация о странных происшествиях. Никто не вернулся. Петков пришёл в отчаяние из-за смерти друга. Сначала он пребывал в депрессии, а потом дошло до Харано. Это продолжалось несколько месяцев, пока ему не помогла Тсуки Хашимото – Родич Звездочётов, знакомая подчинённых Петкова. Тсуки была известна своим даром исцеления и предсказания. Её слова о грядущем крахе вырвали Петкова из забытья. Тсуки очаровала его и вскоре они поженились.

Происшедшее сильно изменило Петкова, он осознал, что Апокалипсис надвигается, хотя и не очень быстро. Усиление Случайных Ошибок придало ему сил, и он решил изменить племя «придурковатых прожигателей времени». Роберт и Тсуки убедили всех Гару CPMC уйти в подполье на год. Это время было потрачено на то, чтобы достичь цели Петкова – используя современное вооружение сделать из Родичей полноправных членов стаи. К первому января 2000 года стая создала своё Руководство и основало стаю Диэс Ультима.

Организация

Диэс Ультима это наполовину культ судного дня, наполовину наёмники. Петков до сих пор руководит CPMC и является единственным их представителем. Компания была реструктуризирована и теперь выполняет только «немасштабные, не долгосрочные контракты». Не нужно говорить, что для этого используются стаи Диэс Ультима. Обычно все миссии обговариваются и координируются Робертом Петковым, хотя стаи могут просто действовать с его одобрения. Хотя бывают миссии, которые Петков поручает стаям, отправляя запрос с пометкой «услуга для старого друга». Это миссии связанные с силами Змея, информация о которых была добыта благодаря обширной сети контрактов CPMC. Но в большинстве случаев это

[4] Dies Ultimae – Последние Дни.

ничем не заканчивается. Петков и его лагерь верят пророчествам Тсуки, что Апокалипсис – Ночь, они слишком часто уходят в тень, даже слишком часто.

Диэс Ультима уникальны тем, что задействуют Родичей, и их примерно столько же, сколько Гару. Тотем стаи принял Родичей. В бою Родичи являются огневой поддержкой Гару, для чего их оснащают бронёй и оружием. Диэс Ультима не принимают новых членов, однако все стаи проходят подготовку в лагере в западной Австралии – это можно считать инициацией всей стаи. Фокус взят на улучшение индивида и понимания, как можно использовать современные технологии и биологию Гару.

Лагерь активно развивается. По всему миру может одновременно действовать до 10 стай, и у Петкова достаточно ресурсов для их обеспечения. Обычный член лагеря называется «Солдатом», ну а когда речь идёт о группе – «Диэс Ультима» (например: «Я говорил со стаей Диэс Ультима. Лидер неплох для Солдата»).

Современная Война Апокалипсиса

Из руководства Диэс Ультима:

Если вы собираетесь вести бой в современных реалиях (честно говоря, многие Гару этого не делают, но добиваются успехов, поскольку бой в Умбре остаётся неизменным, сколько мы себя помним), то вам придётся принять одну важную, но неприятную вещь.

Вы террористы.

Да, мы говорим вам, что вы герои. Я тоже так говорю и я в это верю. Вы доблестные войны, которые защищают мать Гайю от всепожирающего зла – Змея. Я в это верю и ты, и я знаем, что мы видели. Но если заменить пару слов в летописях Галлиардов, то получится то, что говорят в ИРА, Аль-Каиде и других организациях своим смертникам. Если вы действуете там, где родились – то вы местный террорист. Если бы гражданские узнали о вас, вас бы сочли убогим бомбистом. А если это другая страна – вы не более чем исламистский экстремист.

Как только вы это примите для себя, вы сможете принять и то, что любые средства хороши в реалиях Войны Апокалипсиса. Хорошие новости в том, что в отличие всех остальных, наше дело правое. В отличие от простых террористов мы не стремимся убивать ради того, чтобы запугать, мы охотимся на агентов Змея и уничтожаем их. Жертв среди мирного населения необходимо избегать, поскольку они только усилят Змея. А если мы проиграем, то миру придёт конец. Не бойтесь этого, черпайте в этом силу.

Мы можем использовать любую тактику, но некоторые предпочтительнее.

Устранение

Оборотни – это замечательные убийцы. Мы обладаем невероятными физическими способностями, непреклонны, уверены в себе, умны и выносливы. Наше оружие надёжно скрыто от многих врагов и у нас много различных способов найти нашу цель. Устранение – эффективнее всего, когда целью являются неизвестные враги (например, человек или группа, которых направляют слуги Змея, но сами они о Змее не знают), которые имеют отношение к государственной деятельности. Враги не такого высокого полёта, знающие о Змее или нет, постараются ответить так, чтобы не оставлять улик, делая большинство нашего оружия неприменимым.

Устранение можно характеризовать по трём параметрам: осведомлённость о попытке убийства, приемлемая судьба убийцы, и третья ось – способ. В

большинстве случаев Диэс Ультима предпочитают «простые», «безопасные» и «секретные» устранения. Потенциальная цель должна быть в неведении, не охраняться, убийца должен иметь возможность скрыться после завершения миссии, а общественность не должна узнать о случившемся.

Хотя устранение требует сложной подготовки, кое-что можно написать и здесь. Устранение – это не дело всей стаи. Группа убийц более очевидна для подозрения, в то время как одиночка всегда больше похож на простого прохожего. Если мы не можем использовать Умбру, то одному убийце проще уйти, чем группе. Рагабаш, снабжённый ресурсами и у которого есть время для подготовки – наилучший вариант для устранения: идеально сочетание умений скрытности и наименьшей вероятности бешенства. Идеально это выглядит так: наступление через Умбру, быстрый переход в физический мир, уход в Умбру и отступление. Диэс Ультима предпочитают использовать иностранных агентов для устранения – это усложняет расследование (проще вычислить соседа, чем иностранного гражданина).

Устранение, в большинстве случаев бессмысленно, поскольку у врага обычно есть целая цепь агентов и устранение одного ничего не даёт. Однако, против неизвестного врага – эта тактика может быть фатальной. Обычно Змей руководит людьми, используя минимум слуг, а чаще всего одного. В таких случаях устранение – идеальный вариант.

Поджог и разрушение

Если врага нельзя уничтожить, можно лишить его средств, но только если такую диверсию можно скрыть. Уничтожение зданий привлекает крайне нежелательное внимание и такую тактику следует применять только тогда, когда удастся избежать преследования правительственных структур. Поджог склада на задворках города, где нет ни одного человека – вполне приемлемо, но уничтоженный офисный центр уничтожит нас раньше, чем как-то повлияет на Змея. Такие действия эффективны против непосредственных слуг, которые знают о Змее, поскольку после атаки они скорее отступят, чем будут привлекать стражей порядка.

В таких условиях физические устройства, вроде взрывчатки, предпочтительнее – они не будут указывать на нас, в отличие от спиритических техник. Если это возможно, то лучше использовать самодельную взрывчатку (рецепты смотри в главе 7), но если это неэффективно или невозможно – свяжитесь с базой для получения взрывчатки. Эффективность должна превалировать над секретностью. Можно импровизировать, но только если это не поставит под удар наших солдат: Таран здания бензовозом – не эффективно, оставить один заряд – это лучше. Последнее: сводите разрушения к минимуму. Если наша цель – продукция на складе, найдите способ уничтожить только продукцию, а не уничтожать весь склад. Такие действия ограничат реакцию правительственных структур.

Бой в городских условиях

Городской бой – игра развитых инстинктов, реакции и, конечно же, команды. В открытом поле, в условиях прямой видимости потери будут с любой стороны, но условия, в который мы предпочитаем вести бой, всё может измениться. Если вы считаете, что возможен вооружённый конфликт, то никогда не идите без всей стаи. Родичи должны проверить оружие и

оборудование до битвы. Гару всегда должны просить благословения духов и тотема стаи.

Используйте помощь спиритических шпионов, чтобы избежать засады и подготовить свою. Первый, кто стреляет, чаще всего выигрывает, если исходить из того, что все остальные условия одинаковые. Когда начинается бой, Родичи должны найти укрытие и уничтожать врага с самым мощным вооружением. Гару должны максимально быстро перейти в ближний бой, тем самым сведя на нет преимущество дальнего боя. Как только Гару переходят в ближний бой, Родичи должны начать расходиться веером, атакуя с флангов. Всегда держитесь группами, избегайте передвижения по одному, переходите к следующей цели только после того, как закончили с предыдущей.

Киберпсы

Дата Основания: 1998

Период доминирования: Никогда.

Лидеры: Габриель ван дер Линден, Пол Мазенкопф.

История:

Как сильно всё зависит от года.

Киберпсы основаны в 1996, они стали самой странной стаей в западной Европе. Стая состояла из самых выдающихся оборотней, которыми только могли похвастаться Ходящие по Стеклу. Особое впечатление производил их Альфа - Габриель Ван дер Линден. Они могли исчезнуть на неделю и вернуться с невероятными трофеями. Многих поражал их ум и философское отношение к жизни. Габриель писал трактаты о том, как общество выбирает, что правильно, а что нет – он был неравнодушен к данной проблеме.

В январе 1998 они вернулись с трофеем, который поставил племя на ноги. Стая была на родине ван дер Линдена – Бельгии. Их целью было, как он рассказал потом, «решить, что делать дальше». Путешествие их снова изменило, они были нашпигованы самой сложной и совершенной электроникой, которой всегда славилось племя. У племени появилась новая философия: Земля превращается в машину, компьютер, их роль – помочь Гайе в этом переходе. В течение года стаи сошлись, чтобы создать самый странный лагерь, который когда-либо видели и доминирование многие считали *fait accompli.* До 1999 лагерь продолжал набирать силу и по мере приближения нового тысячелетия они готовились объявить себя новым символом племени.

Но как у всего мира была ошибка 2000, так и у Киберпсов была Елизавета Геночтец, которая оказалась намного страшнее любого бага. Трения начались в сентябре, когда она публично опровергла идею о «новой Гайе» на форуме GWnet. Когда Ходящие по Стеклу Европы собрались на Сон Прометея, она использовала ритуал для разоблачения скандальных секретов Киберпсов. За два года Киберпсы насильно внедрили импланты в тела 15 люпусов, 10 из которых либо умерли, либо сошли с ума. Более того, это была не какая-то радикальная стая, это всё происходило под руководством Габриеля ван дер Линдена.

Теперь племени стали бояться больше, чем восхищались им ранее. Елизавета призвала к «очищению» племени, которое переросло в резню. Около двадцати Киберпсов по всему миру были убиты своими же соплеменниками. Лагерь ушёл в подполье.

Организация

Киберпсы разобщены и организации, в том виде, какой она была раньше, нет. Остатки, однако, можно назвать лагерем, поскольку они исповедуют общую идею и модель действий.

Когда лагерь был единым целым, их обряд посвящения был очень прост: будущий член стаи разрабатывал (с помощью стаи ван дер Линдена) проект киборгизации своего организма, после чего производились изменения. С этого момента отношение становится братским и новообращённый начинает получать письма от ван дер Линдена с его измышлениями на тему превращения Гайи в механизм, который можно починить и который способен противостоять Змею. Такие письма можно расценивать только как пропаганду. Однако у стаи была полная автономия. Вклад ван дер Линдена в развитие тел и его авторитет были основой его власти. Лагерь поддерживал связь, часто дискутируя на тему идей Линдена на онлайн. Один раз состоялось онлайн совещание, которое посетили все Киберпсы. Планировалось проводить такие собрания ежегодно, но лагерь развалился, и такого больше не происходило.

Хорошая идея/ Плохая идея

Была ли зачистка хорошей идеей? В определённой мере – да. Влияние Ткачихи на Габриеля ван дер Линдена в Бельгии даже не ставится под сомнение. Степень влияния оказалось достаточно сильной и для него, и для племени, и для Гару, и для Гайи. Убийство 10 люпусов – самое убедительное доказательство. Этот случай позволил племени увидеть, что «падение в сети Ткачихи», которого так долго боялись, произошло и племя оценило, насколько это ужасно.

Однако Киберпсы – самая яркая надежда, которая была у Гару. Они были гениальны, преданны и предусмотрительны. Но произошло что-то выходящее из ряда вон и это обернулось трагедией. Всё настолько плохо, что у многих Киберпсов в сердце зияет рана, имя которой «измена». Если прибавить рвение, которым характеризуются все Ходящие по Стеклу, то может получиться, что Киберпсы обратятся к Змею.

Была ли зачистка обязательной? Да, без сомнения. Можно ли было всё сделать менее кроваво? Возможно, что да.

Есть ли надежда, что в сложившейся ситуации есть что-то положительное? Да. Многие Киберпсы не знали о действиях старших и были напуганы не меньше, чем остальное племя. Многие из выживших Гару переосмысливают философию, которую исповедовал лагерь и они могут придти к другим выводам. Многие изобретения лагеря оказались очень полезными, и эти новые Киберпсы будут охранять свои изобретения, пока не вернут доверие племени и не забудут холодную расчётливость, которой их учил лагерь.

Сейчас лагерь разделён. Зачистка была чёрной страницей в истории Ходящих по Стеклу, но, возможно, она обернётся светлой страницей в будущем. Или если Ярость ван дер Линдена пересилит любовь к Гайе, страница может стать заключительной.

Городские Фермеры

Дата Основания: 1971

Период доминирования: Никогда.

Лидеры: Трэвор Гудман, Астра Льюнгдаль.

История и заметки:

Городские Фермеры – протестующие против войны во Вьетнаме из Государственного Университета графства Кент. Трэвор Гудман, один из студентов, был Гару, не прошедшим изменение (которое произошло в 1970). Маловероятно, что Первое Изменение произошло в тот момент, когда Национальная Гвардия начала стрелять по студентам, поскольку такое происшествие явно привлекло бы внимание. Но это событие и показательное судебное разбирательство следом позволили Гудману собрать группу несогласных, которые протестовали против решения суда присяжный в частности и урбанизации в целом.

К 1973 году они окончательно посветили себя борьбе с урбанизацией и Гудман связался с Ходящими по Стеклу из других университетов. Его идей было «беспорядочные прорывы Гайи», что и стало основной идей лагеря. В следующие двадцать пять лет эта стая занималась ритуалами, которые позволяли растениям разрастаться в городских условиях, так же они использовали гидропонные сады и другие технологии. Остальные к ним относились как шутникам и слово «ретро» прилипло ко всему лагерю.

Однако в 1995 лагерь начал набирать баллы благодаря аргументам Астры Льюнгдаль, которая была в то время студентом Государственного Университета. Она использовала идеи Паоло Солери об аркологии как об основном направлении лагеря и племени. Идея была в том, что если город сможет полностью обеспечить себя едой, то это остановит урбанизацию и сохранит дикие земли. Её идеи были практичными и не лишёнными смысла, что дало ей поддержку некоторых членов племени.

Гудман открыто противился идеям Льюнгдаль и продолжал использовать свои «Гайябомбы», утверждая, что он смог создать целые подземные сады, хотя никогда не стремился это доказать. Но большинство членов лагеря сейчас поддерживают Льюнгдаль, и поэтому она считается лидером лагеря. У них нет обряда посвящения *per se,* Льюнгдаль просит как-то доказать полезность новообращённого. Чаще всего это эссе по экологии или набросок или идея какого-то изобретения, которое может помочь лагерю в достижении своих целей. Льюнгдаль надеется, что за десять лет им удастся создать действующую модель системы, которую они могли бы продать Корпократам для популяризации и распустить лагерь.

Проводники по Умбре

Дата Основания: 1800-ые

Период доминирования: Никогда.

Лидеры: Эмили Бонти, Сэм Роланд младший и Курофудзи Тзенко.

История и заметки:

Если писать о Проводниках, то тут нужно включать Caps и использовать «громкие» слова. Проводники по Умбре - это лагерь, возникший из недовольных членов племени, посчитавших, что Ходящие по Стеклу смотрят недостаточно далеко в будущее. Пенумбра – всего лишь отражение этого мира, а они хотели новые миры. Они создавали странные машины, которые позволяли путешествовать по Ближним Мирами и даже в Глубокую Умбру. Двигало эти машине не что иное, как любовь и верность Гайе!

Прошло уже больше века, но они не остановились. Они встречаются в джентльменских клубах, загородных виллах или в спортклубах, если ничего другого нет. Присоединиться к ним – значит построить свою собственную машину. Не нужно этого делать, пусть они, наконец, исчезнут. Даже не говорите о них.

Городские Примитивисты

Заметка: Их иногда несправедливо принимают за лагерь, но у них никогда не было организации и скорее их нужно воспринимать как движение. Гару Городские Примитивисты или Современные Примитивисты не сильно отличаются от аналогичного движения людей. Городские Примитивисты полагают, что зависимость от технологий отдаляет человека от своего «я» и стараются племенные общины для чего украшают себя татуировками, пирсингом, шрамами и всем остальным. Забавно то, что, несмотря на критику технологии, они не скатились в состояние «ретро», в коем пребывают Городские Фермеры, а целенаправленно желают вернуться к более ранним временам.

Механическое Пробуждение

Примечание: Если кто-то найдёт что-то про этих «защитников Машины», свяжитесь со мной.

Стереотипы

Как видите, в нашем племени много чудиков. Просто помните, что лагери это маргиналы племени. Но сами себя мы слабо олицетворяем с лагерем, в первую очередь – стая. Но когда речь идёт о чудиках – мы все в одной лодке. В других племенах не стесняются быть странными, просто в нашем случае это сильнее бросается в глаза.

Елизавета Геночтец рассказывает о самых распространённых стереотипах: *Два основных стереотипа других Гару:*

1. *Племя статично. Мы запутались в сетях Ткачихи и поэтому превратились в машины, которые не развиваются.*
2. *Племя выскочек, где яйца учат кур.*

Сейчас вы ожидаете, что я начну эти стереотипы опровергать, мол, это всё неправда и предрассудки. Ну, это всё неправда и предрассудки (не люблю разочаровывать других). Ткачиха не статична, она просто логична. Прогресс. Я не могу говорить за всё племя, но идея быть статичными машинами сниться нам в кошмарных снах. Поверьте, я-то уж знаю.

Ко второму стереотипу мы относимся не лучше, чем к первому. Гару из других племён бывают поражены, как мы переиначиваем традицию «старших наставников», которая принята в других племенах, где старшие учат щенков устройству мира. В отличие от популярного мнения, мы не считаем, что у старших нечему учится. Всё наоборот – мудрость приходит с годами, но это совсем не значит, что самим старшим нечему поучится. Очень часто получается, что опыт помогает отыскать баг в компьютерной системе, которую старейшина может и не знать – просто благодаря интуиции и опыту. Но не лучше ли будет, если старейшина эту систему узнает? А у кого в таком случае лучше поучиться, как не у молодого программиста, который вырос с этой системой в обнимку?

Мы не наставляем, мы работаем вместе. Молодые учат старших, старшие учат молодых, все учат всех. Это не просто эффективнее, так мы застрахованы от того, что новое поколение щенков будет точно такое же, как предыдущее и предпредыдущее. Молодые управляют племенем потому, что они могут постоянно предлагать новые идеи и научить им старших, но когда

наступает экстремальная ситуация – у нас есть старшие, которые на своём опыте знают, что делать. Ну а когда всё приходит в норму, старший знает, что делать дальше, ведь он читал про это неделю назад.

Чёрные Фурии

Фурии – одно из трёх племён, кто хоть как-то заботиться о человечестве, кроме Родичей, и мы их за это любим. Факт в том, что они больше заинтересованы в женщинах, но женщины - это более половины людей, поэтому мы особо не жалуемся. У них получается сочетать жестокость с жалостью и заботой. Такое сочетание дарит им почётное место в моей книге, хотя мужская часть моего племени может со мной не согласиться.

Слик Симс мотает головой: *Без разговоров тут, чувак. Наши племена могут неплохо стыковаться, например, в недоразвитых странах, где женщина – это часть прав человека. Я как раз финансирую исследование африканских племён (человеческих), которые практикуют ампутацию гениталий у женщин. В стае есть Фурия, и она надеялась найти связь со Змеем. Но её жестоко обломали – всё это не более чем человеческая глупость. Фурия не сдаётся и пытается искоренить эти обычаи. А я шлю им бабки. Я обожаю подписывать такие чеки.*

Костогрызы

А это второе племя. Костогрызы ориентированы на семейные ценности, но они с радостью помогут оставшимся за чертой, униженным и оскорблённым. Мне кажется, что если проводить столько времени с ущербными, то ты станешь либо эмпатийным, либо серийным убийцей. Я частенько навещала Родича, который сейчас в тюрьме, и там я встретила другого Родича, который познакомил меня с его братом, который в свою очередь хотел, чтобы после тюрьмы у ребят была хорошая работа. Мне понравился такой подход.

Обходная Цепь не согласен: *Натуся, откуда эта бурда? ИМХО, это придурки, которые продадут Родича за банку «Пепси», а ради вляпавшегося соседа и хвостом не пошевелят. Мудилы от которых никакого толка, кроме дешёвой инфы.*

Дети Гайи

Третьи - вот эти товарищи. Они полезны, потому что их социальные ценности проистекают оттуда же, откуда и наши: они верят в равенство и свободу. Они более либеральны, чем многие из нас и они скорее скажут: «Аккуратнее, братишка», когда мы: «ответственность лежит на покупателе». Но в то время как все вокруг начинают кричать, что мы Демоны-Гайяненавистики порабощенные Ткачихой, они защищают нас. А если к этому прибавить их любовь к людям, то получится, что мы любим их.

У Запасной Схемы не получается разочаровать знакомых: *Не будем говорить об этих хиппи, ещё вчера висевших на деревьях. Я просёк их фишку про «войну в сердцах людей», эко-войну. У нас примерно такая же штука – мы были первыми, кто заметил орды Бейнов на загаженных городских территориях. Но это не более чем война. Я вот боюсь, что ведя эти эко-войны и спасая человечество, нас поймают со спущенными штанами: когда Змей начнёт рвать и метать у нас будут миллионы проектов по спасению, но ни единого клейва.*

Фианна

Для начала выкиньте из головы всех феечек. Перестаньте думать, что кельты носят красивые платья и общаются со сказочными созданиями. Это всё враки. Такие представления никогда не имели ничего общего с реальностью. Они разрисовывали себя синей краской и ломились в бой. Они жили в жутких условиях антисанитарии и постоянно болели. Их потомки, кто составляет сейчас племя Фианна – далеко не поэты сказочной красоты. Они – балбесы и агрессивные футбольные хулиганы.

Во времена кельтов, римляне уже начали подходить к идеям санитарии, хороших дорог и полезных вещей, вроде акведуков. Их армии были сильными и хорошо оснащенными. В те времена мы были на стороне римлян, и сейчас мы все еще на стороне римлян.

Потомство Фенрира

Вы думаете, что я напишу то же самое, что и про Фианну второй раз? Неправильно думаете. Пускай Потомство Фенрира и кровожадные вояки, но они хоть происходят из древнего народа мастеров и судостроителей. Да чего говорить, мой предыдущий лагерь очень похож на них: жестокий, но ориентированный на семейные ценности и уважение. Я не люблю их нетактичность, но у наших племён намного больше общего, чем они думают. Мне интересно, как они отреагируют на Диэс Ультима…

Красные Когти

Елизавета Геночтец перебивает: *До недавних пор мы были врагами, держались либо максимально далеко, либо максимально кровопролитно. Идеология наших племён была диаметрально противоположна с самого начала. Мы верили в человечество и пользу прогресса, они – наоборот.*

Но сейчас нужно порвать с такими предрассудками. Помните отчёт о соотношении Родичей и Гару? Штука в том, что Ходящие по Стеклу и Красные Когти – первые в очереди на вымирание. Наши племена слишком долго пренебрегали нашей второй жизненно важной половиной. И мы не размножаемся так, как необходимо. Убедить наше племя спариваться с волками будет очень сложно, убедить Красных Когтей спариваться с людьми – будет кошмаром, убедить Грифона – нереально.

Но мы должны попробовать. Все мы Гару. И Гайе нужны мы все.

Повелители Тени

Они коварные, хитрые, безнравственные манипуляторы. Для них ты всего лишь пешка, которой они ещё не сходили, потому что не решили, как им будет выгоднее. Но Случайные Ошибки вытеснили их.

Смотри, мы были под Корпократами двадцать три года. По сравнению с ними, Повелители Тени – ерунда.

Елизавета Геночтец бормочет: *хватит смеяться!*

Молчаливые Странники

Они точно не служба доставки Гару. Кто знает?

А если серьезно, то в Странниках много хорошего. Их ареал очень большой, больше нашего, и это говорит о многом, ведь наш тоже не малый. Между нами: мы занимаем всю твердь земную и многое из тверди умбральной. В истории Египта есть много упоминаний о великолепных научных и религиозных изобретениях, а мы любим изобретения. Как и мы, Странники приверженцы прогресса и адаптации, и хотя они не слишком

заботятся о человечестве, насколько я знаю, они уважают культуру людей и этого достаточно, чтобы быть среди людей.

Кроме всего прочего, среди них всегда можно найти того, что хочет подработать курьером. Молчаливые Странники, когда клейв нужно забить в чью-то до конца охреневшую голову в Сьерра Леоне в течение этой ночи.

Серебряные Клыки

Это всегда хорошая тема для напыщенных бесед. Мне кажется, что Серебряные Клыки изжили себя, поскольку играют по своим собственным правилам. Повелители Тени, по крайней мере, считают, что если ты нарушил слово и правила, то ты непредсказуем. Посмотрите на Закон об инвестировании полученных от рэкета капиталов. Это конституционно? Сомнительно. Мафия была к этому готова? Однозначно нет. Но Серебряные Клыки это сама честь и благородство. Они предсказуемы, поэтому нам не нужно их бояться.

Слик Симз встревает: *Натка, тут я с тобой не согласен. Они шизики. И бабок у них столько же, сколько и у нас, ну, у некоторых из них. И они самые натренированные бойцы из всех Гару. И нас они ненавидят. Считайте меня параноиком, но тут есть о чём задуматься.*

Елизавета рада, что это общая проблема, а не её личная.

Елизавета Геночтец кивает: *Я давно не видела здесь большие стаи. Мне интересно, почему? Может, мы попали из огня да в…*

Уктена

Многие из нас в хороших отношениях с этими парнями и если задуматься, то в этом нет ничего удивительного. Их Родичи встречаются там, где мы бы даже не предположили. Замечательно то, что они много знают о человеческих культурах. Между тем они самое духовное племя, которое мы только знаем. Каждый из них знает сотню способов связаться с духами, ну а мы знаем о технике такое, что им и не снилось. Мы как бы разные стороны медали: мы одновременно и с людьми, и с духами, но мы больше с людьми, а они – с духами.

Как итог: между нами идёт постоянный культурный обмен. Это вполне естественно.

Вендиго

Вы, наверное, подумаете, что сказанное выше относится и к Вендиго, но это не так. Если посчитать все Индейские племена, которые имеют отношение к Вендиго, вам придётся признать, что они не так распространены, как Уктена. В них меньше духовности и их тактика не сравнима с нашей. Мы, знаете ли, используем огнестрельное оружие.

Ещё мы являемся для них самым ярким напоминанием о европейцах, которые приплыли и начали убивать их. Нет, это были не мы, а Фианна и Потомство, но мы построили железные дороги на их земле. Мы сидим в городах и у нас есть странные игрушки – всё это причина их ненависти и мы тоже не особо их любим.

Другие

Поздно уже. Мне точно нужно рассказывать о них? Да? Блин.

Ананси

Знающие люди говорят, что они есть. Предположительно это пауки-перевёртыши, которые могут стать большим пауком. Размер может вирироваться от моего кулака, до большой собаки. Они питаются человеческой кровью, и они все на стороне Ткачихи. Последнее меня жутко пугает.

Подумайте, если они питаются человеческой кровью, то живут они точно не в дикой местности – там некем питаться. Они тут – в городе. Они на стороне Ткачихи, мы «племя Ткачихи», но я не видела ни одного Ананси. Никогда. Иногда я вижу пауков и стараюсь рассмотреть их поближе. Но это не Ананси.

В городе много пауков.

Бастет

Дальше идёт дежурная шутка про кошек. Зрители аплодируют.

А если серьёзно, Бастет – достаточно большая группа… племён. Семь… (или девять?) племён. В любом случае, дела у них идут намного лучше, чем у остальных Диких. И это означает, что они достойны уважения. Стоять лицом к лицу против стаи волков-оборотней – такое могут позволить себе только самые стойкие. Мне кажется, что если они могут справиться с таким испытанием, то они могут справиться со всем, что происходит в Африке, Азии… или где они там обитают?

Коракс

Что ты от меня хочешь? Ваше племя мне нравится, что ещё?

Вы наш хороший друг. Вы занимаетесь тем, чем по идее должны заниматься мы – уничтожаете трупы, прячетесь по углам, собираете информацию и потом предоставляете её тем, кто в ней нуждается. Болтаясь вокруг, вы делаете остальных менее зависимыми от нас и менее стабильными нас всех. И если кто-то из других племён вдруг решит, что от нас больше проблем, чем пользы и попытается от нас избавиться – отчасти вы будете тому виной. Знайте это, птички.

Вы собираете информацию лучше, чем мы и поэтому мы согласны на ту странную цену, которую вы просите. Мы одновременно и завидуем, возмущены и впечатлены вами.

Гуралы

Сомневаюсь, что для кого-то будет новостью факт того, что Ходящие по Стеклу считают Войну Гнева ужасной ошибкой. Причин много: с моральной точки зрения – предательство, стратегической – у нас появилось больше врагов, и мы не могли просто избавиться от таких ценных ресурсов. Эти ребята были нашими союзниками, зачем от них избавляться?

Я совсем не хочу сказать, что Ходящие по Стеклу не участвовали резне. Скорее мы её начали. Лицемерие – это часть жизни большинства людей, и мы не исключение.

Но Гуралы предали нас, так? Фигня все это! Не знаю, что там произошло, наша история про это умалчивает. Но у нас есть своё понимание того, кто эти ребята – они целители Гайи, известные мудростью мистики. Такая характеристика не совсем подходит предателям, так? Хотелось бы, чтобы тогда были Умники или Корпократы, поскольку и те и другие могли преподать нам ценный урок. Иногда у происходящего есть причины, которые

лично тебе знать не обязательно, твоя задача – заниматься своим делом и верить.

Хотя, какая теперь разница? Они все мертвы.

Моколе

Если бы я их не видела одного сама, то считала бы их выдумкой. У него было что-то с головой, с разумом у них что-то не так и он пришел к Змею. Нам пришлось его убить, и я могу точно заявить: живучий засранцы. И предрекая ваш вопрос: да, мы его нашли в канализации. Буквально.

Я потом ещё немного поспрашивала, и услышала пару интересных историй, заставивших предположить, что не все попали под влияние Змея. В общем вот: среди нас есть перевёртыши-динозавры. Правда, у Гайи своеобразное воображение?

Но это практически всё, что мне удалось узнать. Я не совсем поняла, для чего Гайя создала их. На данный момент я считаю так: они сильные, они не осквернены Змеем, я не знаю, почему у них французское имя и ещё они могут даже такого убеждённого и заядлого католика, вроде меня, восхищаться Творением.

Наги

А, и ещё кое-что: У каждого Моколе разная форма рептилии. Кто-то будет двуногой рептилией, а кто-то крокодилом (вроде того, с которым мы сражались). А ещё есть неоднозначные слухи об индийских оборотнях–змеях. Все эти слухи настолько противоречивы, что мне не удалось найти никаких мифов или легенд, хотя узнавала у всех плёмен Гару, которые только мне известны.

Но мне кажется, что у Моколе может быть форма гигантской змеи и это могло вызвать путаницу. Из надёжных источников мне стало известно, что Моколе есть и в Индии, и моя теория могла бы быть ответом на множество вопросов. Либо Моколе использовали человеческие мифы, либо кто-то взял миф и неправильно трактовал этих существ.

Нувиша

Говоря о неверной трактовке…

Я бы поставила на то, что это никакие не оборотни, а просто дух койота. Но я читала дневники Железных Всадников, и там чётко написано о том, что Нувиша реальны и их не так уж и мало.

Они весьма интересны, если не сказать больше. О них вообще можно много чего сказать, особенно когда обнаружите в ботинках остатки их жизнедеятельности или случайно собьетесь со следа без какой-то объективной причины. Иногда в дневниках я находила записи, свидетельствующие о том, что группу вели к гнезду «дьяволов Червя» (ой как мне нравится их сленг), если смотреть с нашей позиции. Вы, Коракс, то же так делаете, но более простым способом: сообщаете нам, где враг, а мы нападаем из засады.

Я доверяю другим и считаю, что каждый должен заниматься своим делом, но мне кажется, что у Нувиши должно быть что-то ещё, иначе, зачем они нужны?

Рэткин

Нет ничего, что бы мафия ненавидел больше, чем крыс. В отличие от большинства Диких, эти ребята шныряют по городу прямо у нас под носом. Представьте акцию протеста анархистов, вроде той в Сиэтле. Прибавьте Ярость, прибавьте активность 24\7. А вот теперь представьте картину: все эти товарищи несутся в чью-то сторону под возгласы «Мочи их!». Вот это Рэткины. На их фоне мы выглядим очень даже рациональными.

Я не буду возражать, если они будут рассудительнее относиться к целям своих бешеных выступлений. Много компаний Змея были уничтожены физически, а на развалинах я видела чёткие следы Рэткинов. Но примерно столько же компаний были Корпократовскими. Междоусобицы никак не помогают Гайе – вот что важно понять.

Рокеа

Акулы-перевёртыши? Никогда не слышала о них. Я знаю (вроде) полинезийские мифы об акулах со ртом на спине, но мне всегда казалось, что они ближе к Змею, чем к нам. Если это существа, которые служили основой для мифов, то я бы им доверять не стала. Если они всё-таки существуют.

В непосредственной близости к морю не так уж и много крупных городов, и мы не часто там появляемся.

Враги

Осквернители

Осквернители – наш основной и самый опасный враг. Все наши замечательные технологические игрушки, оружие и тому подобное не работают в Умбре, и нам приходится полагаться на консервативные средства вроде когтей и клыков. В последнем мы не так хороши и поэтому битвы с Осквернителями даются нам тяжело, ну точно тяжелее, чем другим племенам.

Это, конечно, лучший аргумент в пользу многоплеменных септов. Мы можем компенсировать слабости друг друга. Не сказала бы, что среди нас много представителей других племён – не все хотят жить в городе.

В целом ситуация такова: мы предпочитаем бить противника его же оружием. Наши теурги командуют армиями сетевых пауков и других духов. Некоторые находят и привязывают обычных и неактивных Осквернителей, вроде духов смога, и потом заставляют сражаться с Осквернителями, которые атакуют нас. В общем двух зайцев… друг другом. Это опасный трюк, и многие предпочитают дружелюбных духов, с которыми проще работать.

Фоморы

Эти маленькие хранители Осквернителей есть везде, как вам известно. Они бывают двух видов: незаметные и неприятные. Первые весьма прямолинейные: трёхметровые безликие великаны, с огромными язвами, источающими яд и так далее. Они игнорируемые, поскольку недостаток интеллекта пытаются компенсировать силой и числом. Давным-давно немцы доказали, что пулемёт делает численное превосходство малозначимым.

Вторые выглядят как люди. Они работают на наших заводах, продают нам запчасти для компьютеров, и с кем мы общаемся изо дня в день и даже ни о чём не подозреваем. Именно эти и являются неприятными и опасными. Корпократы сделали много хорошего, но они создали огромную

бюрократическую машину, в которую легко проникнуть извне. И вот такие фоморы могут быть весьма эффективны против нас.

Наши коллеги из Гонконга докладывают о том, что у них таких существ много - их называют бакемоно. И говорят, что они намного умнее. Если собираетесь туда – будьте начеку.

Вампиры

Это наш традиционный враг. И, предугадывая ваш вопрос о территориях вне городов, я скажу сразу: я провела почти всё время в городе и не знаю, много ли их вне города или нет. Однако, во всех городах, в которых мне довелось побывать, были Пиявки, хотя и не так уж и много.

Это по большей части относится к Европе. В Америке много вампиров, но лишь некоторые обладают реальной властью и эта власть очевидна. Это не значит, что они неопасны, это значит, что мы знаем, когда их обходить стороной, а когда нет.

Змей приложил все имеющиеся силы для создания вампиров - это универсальные и самые умные его слуги. Лично мне кажется, что это улучшенные фоморы, в которых сидит Осквернитель. Они могут перемещаться, несмотря на то, что они мертвы. Такая интеграция не уничтожает разум носителя, и они не превращаются в пушечное мясо, с которым нам обычно приходится сталкиваться. В любом случае это наш враг номер один в Европе и "заноза в заднице" в случае Америки. Единственное наше преимущество в том, что ни не такие уж сплоченные, насколько им бы того хотелось, и междоусобицы – частое дело (как и у нас).

Но вот что точно: нам преподали тяжёлый и болезненный урок на тему «ведения дел» с ними. Не верьте не единому их слову. Роджер Дали поверил, когда заключал с ними сделку в Ванкувере тридцать лет назад. Он и весь его септ заплатили своими жизнями. Убивайте вампиров при первом удобном случае.

Корпорации, Служащие Змею (КСЗ)

КСЗ – наш самый распространённый враг в Северной Америке. Хотя некоторые вампиры могут быть и опаснее, и влиятельнее корпораций, их междоусобицы сводят на нет весь возможный вред Гайе. Корпорации хорошо организованы и это нас пугает. Мы полагаем, что в Северной Америке их около десяти, начиная от международных компаний и заканчивая маленькими и незаметными фирмочками.

Почему мы боимся этих корпораций? Из-за их арсенала. Это может быть абсолютно всё, что угодно, ведь у них достаточно средств даже на покупку небольшой страны для конгломерата сверхнатуралов, которые будут использовать Осквернителей, фоморов, людей-охранников, которые не знают о Змее, охранников, которые знают о Змее и даже Танцоров Спирали. (Чаще всего Танцоры не угроза для нас, поскольку они ненавидят города, как и другие племена Гару. Однако, если они оказываются здесь, то Ходящие по Стеклу их первоочередная цель). К тому же их цели разнообразны и прямы. Одна корпорация занимается экотерроризмом, другая – распространением заражённой продукции, третья – манипулирует СМИ, четвёртая – охотой на нас.

И не все так легко отследить. Можно зайти в офис Magadon Oil, где на ресепшене тебе улыбнётся привлекательная секретарша, а на стене будут висеть фотографии жизнерадостных людей. Они не выставляют своё

истинное лицо напоказ, иногда они даже чересчур идеальны. И они ничем не отличаются от других компаний, которых миллион на планете. В двух словах: они везде, они неуловимы, они смертоносны. Как племя – у нас множество причин боятся их больше, чем всех остальных.

Маги

Кто?

А, ну да. Я не буду отрицать, что некоторые люди читают Кроули с таки усердием, что из глаз начинает течь кровь. Есть люди, которые скачут в овчинных труселях с «магическими» посохами и хиппари постигающие «новые грани просветления». Знаете, что? Это всё фигня. Люди не были наделены даром общения с миром духов. Зато им была дана изобретательность. Они придумали канализацию и философию, литературу и искусство, ботанику и металлургию и ещё много чего замечательного. Вот что делает их опасными волшебниками. Все остальные нумерологии и молнеметания я всегда трактовала как простое непонимание настоящей человеческой *магии*: науки и техники.

Люди, конечно, «творят магию». Не со времен Разделения, детишки.

Охотники

Что я только что говорила? Да, есть люди, способные противостоять Делирию. Всегда будут люди, обладающие сильной волей. И мы, городские волки, достаточно часто встречаем их. Но все эти рассказы о людях способных противостоять Делирию, способных распознавать нас в Хомиде и сокрушать нас сверхсилой – это скорее байки Костогрызов, а не наши. Люди способны создавать вещи, которые со стороны могут выглядеть как наделённые сверхсилой. Некоторые могут сопротивляться Делирию. Мне бы хотелось, чтобы Гару воспринимали это более рационально, а не придумывали сказки о Людях со Способностями, Которых у Них Быть Не Должно.

Вокруг света с Ходящими по Стеклу

Ходящие по Стеклу – племя-космополит. Сейчас «город» - понятие глобальное и нас можно встретить везде, где есть города. И в некоторых местах, где их нет.

Умбра и Царства

Упомянутое «везде» включает в себя и Умбру, хотя у нас есть и проблемы с этим миром. Хотя она и не имеет никакого отношения к городу, не надо забывать, что мы происходим от племени, которое занималось исследованием городской Умбры. Наша основная проблема в том, что мы рождены от людей. Когда-нибудь видели как ребёнок и щенок делают первый Шаг в Сторону? Тогда вы меня понимаете.

КиберМир

Некоторые места очень притягательны. Вас вряд ли удивит то, что мы любим виртуальную реальность. Фетиши Ткачихи здесь работают всегда и это отличное место для наших изобретателей – они могут проверить, на что способны их последние изобретения, после чего вернуться в реальность и исправлять «баги».

Однако, здесь нужно быть крайне осторожным. КиберМир – это реальный ночной кошмар. Представьте себе, что декорации фильма «Трон» развернулись под небом Сиэтла. Вы ходите по огромным башням из электроники и компьютеров, купаетесь в свете галогенных ламп и ощущаете холод систем охлаждения. Мостки из чипов возникают прямо у вас под ногами, но ниже только бесконечная пустота. Никогда не ходите туда одни, по крайней мере, в первый раз. И когда я говорила «холодно» я имела в виду именно «холодно» Наденьте куртку.

Шрам (Scar)

И никогда не ходите в Шрам без люпуса. Если же всё-таки собрались, то рекомендую расслабиться, ибо в ближайшее время вы оттуда не выберетесь. Выбраться без люпуса практически невозможно. Шрам это тёмная сторона всего, что мы любим, и если мы не будем уделять ему внимания, то перестанем замечать многое. Помните, что город – это величественное место, а это место быстро вернёт вас в чувства.

Но у нас есть свой интерес в этой области. Если Индустриальная Революция породила такое жуткое место как Шрам, что случиться с городами, если Шрам очистить? Это очень интригующе, и потому мы возвращаемся туда.

Западный Новый Свет

Теперь вернёмся в физический мир. Все примерно представляют, о чём пойдёт речь, какие страны подразумеваются под Западным Новым Светом. Это Северная Америка, Европа, Австралия, и кое-какие маленькие страны. Эти страны интересны нам потому, что там есть города, и мало того, что нам не интересно. Что именно не интересно и почему – поймёте позднее.

Северная Америка

Старые добрые Штаты и Канада тоже. Знаю, вы можете найти информацию о любом племени Гару, многие считают, что это наша родина (извинения Вендиго и Уктенам). В конечном итоге две наши основные ветки - Умники и Железные Всадники - связаны с историей Америки, да и Корпократы тоже – они ведь образовались из Умников.

Позднее взгляд Ходящих по Стеклу пал на Европу. Корпократы обратили внимание на Евро и решили выжать всё возможное. Де факто лидер Случайных Ошибок – европеец. Да и практически вся заваруха с Киберпсами произошла в Европе (в Северной Америке есть стаи, которые пострадали в ходе геноцида). Диэс Ультима, самый вероятный наследник племени, охватывает примерно в равной степени Северную Америку и Европу. Результат – это фокусировка внимания молодых на Северной Америке и тут ожидается следующий большой бум. Быть американским Ходящим по Стеклу означает иметь большие возможности, но и в то же время - не меньшие преграды на пути к успеху.

Основной наш враг в Северной Америке это Корпорации Змея. Диэс Ультима недавно начали проверять список корпораций, которые подозреваются в связи со Змеем (автор списка – сам Петков). Некоторые были отметен*ы*, но встречаются и громкие имена: Ashmore Brokering, Carlmona Ltd., Magadon Pharmaceuticals, Physicians Inc. (владелец сети фаст-фудов O'Tolleys) и Tortoise Ranch Publishing. Есть небольшое сомнение, что эти пять компаний были полностью под контролем Змея, вплоть до уровня

управляющего. Но сейчас эти компании подвергаются повсеместному нападению стай.

Постойте-ка, я кое-что знаю…

Ходящие по Стеклу далеко не ангелы, а Петков – параноик, слишком много слушающий бабу-гадалку. Magadon *и* O'Tolleys *– это подразделения Пентекса, который контролируется Змеем. Остальные же компании просто жертвы недобросовестной разведки Ходящих.*

Или нет? Змей опутывает кольцами всё, что может использовать для своих целей. Кто сказал, что Пентекс – единственная подконтрольная Змею корпорация?

Неплохой идеей для рассказчика могло бы быть: поменять название Пентекс на какое-то другое и вместо неё называть Пентексом вполне легальную фирму – чтобы игроки не расслаблялись.

Европа

Европа была родиной Ренессанса, а для нашего племени это станет новым Ренессансом. Но история омрачена одним провалом, бойней, междоусобной войной.

Разве Европа не самый стабильный континент для нас?

Хорошая новость заключается в том, что идёт подъём Случайных Ошибок и это сглаживает острые углы. Страны вроде Нидерландов давно стали домом для многих лагерей, и их возросшее влияние сопутствовало продвижение Ходящих по Стеклу в этот регион, тем самым усиливая наши Каэрны.

Плохая новость – позиции в Италии скатываются всё ниже и ниже. В Риме до сих пор идут бои, но самый большой Каэрн, принадлежавший Центральному Дому, остался без снабжения. Деньги очень важны, потому что всё идёт к тому, что вампиры (а это наш главный враг в Европе) просто напросто купят землю, где находится Каэрн, и тем самым избавятся от нас. Ситуацию могут исправить инвестиции, которые септ пытается привлечь, но никто не хочет связываться.

Но если вы считаете, что всё плохо, тогда рекомендую посмотреть на Венецию. Я рассказываю о Венеции, ибо полагаю, что ты немного в курсе событий, иначе я бы не упомянула про неё.

Три или четыре года назад что-то произошло между одной из наших стай и местной шайкой вампиров. Это был наш большой скелет в шкафу, наша сделка со Змеем. Одной Гайе известно, что именно произошло, но начался обмен информацией. А потом всё полетело. Вампиры изменили своё «понимание» на: Валите нахрен из Венеции. А ведь это был второй Каэрн Центрального Дома, по силе он был сопоставим с Каэрном в Риме.

Это очень, очень плохая ситуация. В этом регионе много древних пиявок, пожалуй, даже самых древних и самых сильных во всём мире. Никто из Гару не хочет просто так отдавать Каэрн, но спасти его может только чудо. И какая-нибудь молодая, полная амбиций и желаний стая вступит в бой и тем самым начнут войну Апокалипсиса.

Гайя, помоги нам!

Австралия и другие зоны

Слик Симз полагает: *Я слышал, что у нас уважают в Австралии, поскольку мы не участвовали в убийствах Баньипов. Я в это не верю. Это самая настоящая хрень и этому есть две причины. Первая: уважает кто?*

Точно уж не Баньипы – их перебили. Другие племена – тоже, ведь они Баньипов и истребили. Да, они нас уважают, поскольку мы не совершили ту же ошибку, что и они. Для оборотней, да, это похоже на правду. Второе: нас тогда там не было. Ну, пара-тройка, может, и была, но в целом до 1950 года мы этим регионом не интересовались. Австралия была деревней, которая зарабатывала на овцеводстве. Мы не считали этот континент интересным, пока некий Ли Гордон не доказал, что Австралия может стать хорошим рынком для американских товаров. И вот после этого Корпократы начали экспансию.

А хотите узнать, что было на самом деле? На самом деле это одна из хитрейших политических интриг. Первым Ходящим по Стеклу в Австралии был Лорд Сталь. Он хотел построить в Австралии город, который бы избежал кошмаров Индустриальных Революций. У него ничего не получилось, и он стал посмешищем. Он не был Городским Фермером, но его идеи были схожими. Но ничего не вышло, а, как известно, прошлого не вернёшь, можно двигаться только вперёд.

Потом была Война Ярости версия 3.0, и в этот раз было уничтожено племя Баньипов. В её завершении один политический слизняк Канабис…э-э-э… Канакис, начал показывать на нас и распевать, что все плохие, а мы хорошие и никогда бы так не поступили, а остальные должны брать с нас пример. Это он. Он там был единственным, кроме Лорда Сталь. Но его ход оказался неудачным и мог стоить ему жизни. Но в течение многих лет Дети Гайи играли в игру «мы мирнее вас» и вся история и вышла как раз так, что мы оказались пуськами.

Но мы не такие. И все это знают. Вот так вот. Кинь креветку на гриль. Поцелуй коалу. Некоторые Корпократы и Ошибки иногда совершают удивительные поступки, снимают там фильмы и протаскивают их в Голливуд. Но уж подозрительность к вашей персоне обеспечена там будет не меньшая, чем тут. Никогда не верьте рекламе.

Азия

Когда я писала о вещах, с которыми мы не хотим иметь дела, я говорила об Азии. Там полно всяких разных Фера, которые нам не понятны и мы скорее оставим всё как есть, и не будем влезать туда. Нас никогда не смущало надрать кому-нибудь задницу, мы же Гару. Но эти азиатские Фера очень странные и для нас они как инопланетяне, мы о них практически ничего не знаем и не уверены, что наши контакты будут плодотворными. Несмотря на вышесказанное, кое-где мы всё-таки отметились.

Япония

В начале 80х одна из стай Умников, осознавая конец лагеря, решила выйти на новый уровень и связаться с другими преступными группировками. Одной из таких была Якудза и стая отправилась в Японию.

Но ничего не вышло. Каждую неделю они докладывали своим Донам информацию, которую удалось узнать. И каждое послание было наполнено отвращением и ненавистью к тому, как Якудза ведёт свои дела.

Умники всегда шли в ногу со временем, поэтому им нравилась Мафия. Когда руководителем был Джонни Торрио, Умники действовали более деликатно, чем могли бы, поскольку это был стиль Торрио. Когда дело перешло к Аль Капоне и тот начал ввязываться в разборки, Умники последовали его примеру – ведь это было ново и это работало.

Но Якудза, которую Умники увидели, кардинально отличалось от привычных течений. Они были связаны традициями и древними принципами ведения дел. Их Доны, которых называли «Оябун» сильно отличались от тех шустрых лидеров, к которым привыкли Умники. Это были состарившиеся и прогнившие люди, годные для поклонения, а не для дела.

Но тут возникли и другие трудности. Были обнаружены следы Змея, а группа Повелителей Тени довела работу до конца.

Нельзя сказать, что на этом всё кончилось. Есть Корпократы, которые заняли небольшую нишу в экономике, но они скорее одиночки. И там нет наших Каэрнов. Вот в двух словах о малом числе союзников и большом числе врагов в Японии. Если мы будем осваивать эти территории, то нам придётся быть очень осторожными.

Китай и Гонконг

У Боли Цзоухицзе (Boli Zouhisze) настали тяжёлые времени после того, как Гонконг перешёл под юрисдикцию Китая. Китайца начали отвоёвывать территории у Триад и многие Гару потеряли своё влияние. Плюс к этому, смерть старейшины Вок Вок Рика полностью дестабилизировала основной септ – Каэрн Мать Персиковых Деревьев. После этого в GWnet появился проект: «Поможем сохранить Каэрн Мать Персиковых Деревьев». Пока никто за него не взялся.

После появления этого проекта, произошло одно странное событие, которое никто не может объяснить. В первые две недели 2002 года в Гонконге произошло с десяток Первых Превращений. Кажется, Гайя взяла выходной. Все они были Боли Цзоухицзе, но никто из Каэрна не знал об их существовании. Для любой другой септы это было бы величайшим событием. Но хаотичный и неорганизованный Каэрн Мать Персиковых Деревьев мог бы обойтись и без таких потрясений.

Но с другой стороны им могут потребоваться дополнительные силы. Мои осведомители сообщили, что Джек Мерцер, бывший Корпократ, а сейчас Танцор Чёрной Спирали, занял прочную позицию в Макао – казино Makau Palace находящееся недалеко от самого Макао. Шанс того, что Мерцер использует своё заведение как базу для атаки на Каэрн, весьма велик. Нужно полагать, что щенки сразу же примутся за работу. Хой Мин-юй, Рагабаш, кажется лучшим из них, но работа найдётся для всех.

Африка

Однажды я слышала чьё-то утверждение, что мы не лезем в страны Третьего Мира из-за старого соглашения с другими племенами принятого для завершения Правления. Если раньше так и было, теперь – нет. Многие наши проекты рассчитаны на улучшение жизни людей в бедных странах и это основывается на одном принципе: Человечество своё собственное, а не Змея. Мы – наполовину люди. Страдания и нищета облегчают тварям Змея путь в сердце. Другие племена могут попытаться обвинить нас в желании ухудшить положение Гайи, заставляя её нести обессиливших людей. Но суть в том, что мы наоборот стараемся облегчить жизнь, сделав бессильных – сильными.

Но вышесказанное вовсе не означает, что Ходящие по Стеклу горбатятся среди туземцев. Нам вообще необязательно там находиться, ведь есть люди, которые хотят заниматься такой работой. Гуманитарная помощь даёт большие льготы по налогам и Корпократы этим успешно пользуются. И если

нам нужно отправить туда Гару, то такие гуманитарные пожертвования являются хорошим прикрытием, если оное необходимо.

Сейчас самой актуальной страной для нас является Нигерия. Сейчас там находятся две стаи Городских Фермеров – последователи Тревора Гудмана. Они занимаются экотерроризмом и замедляют развитие нефтяной промышленности в регионе. Такие действия помогли нам получить поддержку других Гару (из других племён), поскольку развитие нефтяной индустрии стало причиной восстаний, смертей и появления сильных Осквернителей, питающихся страданиями.

Но вообще наше мнение таково: нет смысла ставить палки в колёса нефтяным компаниям, поскольку мы не знаем точно, контролируются ли они Змеем или нет. Ослабляя их, мы только даём возможность корпорациям Змея получить контроль над ними (например, выкупив). Мы бы хотели видеть торговлю нефтью в том ключе, чтобы она приносила прибыль жителям, а не ущемляла их. Если атаки нельзя предотвратить, имеет смысл поискать Корпократа, который, выкупив компании, будет вести политику выгодным нам образом и выбьет почву из-под ног наших врагов. Если же продолжать давить дальше, можно раззадорить другие племена Гару.

Ближний Восток

Что было нашей родиной, теперь стало полем битвы. Грустно то, что наша тактика укрываться в религии людей обернулась против нас. В Иерусалиме есть Каэрн, расписанный символами иудаизма – это лакомая цель для террористов. Но мы боимся не столько бомб террористов, сколько внимания, которое это привлечет. Или Змей использует террористов для прямой атаки на нас. Для нас это опасно и в том, и в другом случае.

Плюс к этому в Египте назревают другие проблемы. Ходящие по Стеклу прибыли в Египет в 19 веке вместе с жадными до египетских артефактов британцами. Мы участвовали в индустриальном развитии египетских городов. В целом – это было ужасно. Невероятно могущественные вампиры Египта и враждебность других Племён Гару привели к состоянию, когда кровопролитие может начаться в любой момент. Запас часто общается с парнишкой по имени Глаза-По-Всему-Миру, который сообщает, что Ходящие по Стеклу Египта боятся любого шороха.

Южная Америка

Многие Гару убеждены, что Амазонка станет последним полем битвы Войны Апокалипсиса, и мы так же уделяем этому региону много внимания. Но наши необдуманные действия в прошлом сейчас имеют последствия, в которых приходится сожалеть. Вырубка лесов Амазонки – большая трагедия. Частично виной тому корпорации Змея. Наше вмешательство даже никогда не ставилось под вопрос: мы должны выступить в идущую против Змея битву. Корпократы посчитали, что если во время сдачи в аренду земель крупным компаниям для извлечения прибыли они возьмут их в аренду и оставят всё как есть – это поможет. Так всё и было. До поры.

Шло время, и необдуманность такого решения дала о себе знать. Оставляя землю как есть, Корпократы не получали с неё прибыли, но налоги и ренту платить были должны – земля просто высасывала деньги. Инвесторы пришли в ужас, когда узнали, как были использованы их средства и наши акции ушли ниже плинтуса. Налоги на стоимость земли так же надо было платить, и это были огромные потери. А Корпорации Змея действовали совсем не так, как

предполагали Корпократы. Вместо того чтобы вести борьбу за землю, враги отправили наёмников выжечь леса. Это заставило нас заниматься охраной и устранять последствия диверсий – а это ещё расходы.

Это была катастрофа. Многие Корпократы потеряли миллионы в этом предприятии. Некоторые даже покончили с собой – ужасное предательство, но их можно понять (но не простить, нам нужны все!).

Послесловие

Да, и ты тоже. Именно ты, не просто Коракс или Фера. Мир, в котором мы находимся – слишком хрупок. Сейчас никто не в силах помочь Гайе. Ни Гару как Нация, ни корпорация, ни лагерь. Все это лишь условности. Личности, стаи – вот что спасёт нас. Или погубит.

Хочешь знать, почему я тебя спросила про Пиявок? Почему я согласилась на это идиотское интервью как часть платы за информацию? Потому что со дня моего Изменения меня считают надеждой лагеря. Я потомок одного из величайших Донов Чикаго, когда все началось, и в момент моего Изменения я знала, что должна их спасти. Медленно, шаг за шагом я понимала, что я учувствую не в той войне. И эта война не за людей, и не за группировки, а за Гайю. Я позволю тебе сказать другим племенам только одну вещь из этого интервью, цитируй вот что: Ходящие по Стеклу не следуют ни за Ткачихой, ни за Человеком, ни за кем-то другим. Мы следуем за Гайей. Она – это всё, все, что мы любим и лелеем. Ради неё не может быть слишком большой цены и слишком большой жертвы.

Именно поэтому мы делаем то, что делаем. Именно поэтому мы находимся в городах и посвящаем себя всем замечательным вещам, которые придумывают люди, потому что мы воспринимаем каждого как потенциального спасителя мира. Именно это позволит нам уничтожить Змея.

Именно поэтому я устала сражаться за Умников. Лагери распадались и раньше. Слишком поздно мне спасать Гайю, и я решила, что основной моей задачей остановить кровопролитие в Венеции. Твоя информация поможет мне.

Хотя твоя информация очень полезна, тебе пора уходить. Я устала от тебя. Мне кажется, что сейчас я выражаю мнение всей стаи.

Интервью закончено.

[**КОНЕЦ ЗАПИСИ**]

Глава третья: Корпоративный найм (создание персонажа)

«Но в нашем энтузиазме мы не может устоять от полного изменения системы, когда мы находим значительные бреши, анализируем их и заменяем на новые». Брюс Лаверетт «Распределение регистров при оптимизации компьютера»

Хотите быть Ходящим по Стеклу?

Хотя Ходящие по Стеклу и воспринимаются как не более чем играющие в гангстеров, хакеров или мажоров оборотни, единственная движущая племенем сила – любовь к современной человеческой культуре, ну или каким-то её аспектам. Полицейский детектив, оперативник спецназа, политический активист, частный бизнесмен, священник, раввин, имам, городской спиритист или социальный работник – всё это будет хорошей концепцией для Ходящего по Стеклу, уж не говоря о всякого рода бандитах, пижонах и хакерах, которые создали стереотип Ходящих. И хотя эти стандарты широко распространены в племени и являются хорошей концепцией, нет никаких причин их придерживаться, ведь можно взглянуть на племя под другим углом. Они – отражение современного общества, они должны быть разнообразны и уникальны – сделайте их такими!

Воля

Единственная вещь, общая для всех успешных Ходящих (не путать с просто Ходящими). При создании вашего персонажа, оставьте пару свободных очков на Волю. Очки воли дешевы – по одной за точку, а высокая Воля жизненно важна для успешного Ходящего по Стеклу.

Подумайте: каждый день вы проводите среди людей для которых самый важный вопрос - какой диск Бритни Спирс купить? А вы *чувствуете* предсмертный судороги Гайи каждое мгновение. Несмотря на мнение Ходящих по Стеклу, что у людей есть чему поучиться, никто не возразит, что люди постоянно вызывают чувство ярости. Плюс к этому вы Оборотни, обладающие природными инстинктами, которые недопустимы в обществе. И в первую очередь речь о Безумии.

И, наконец, об обратной стороне Ярости. За каждую точку Ярости выше Воли вы теряете один кубик на социальные действия с людьми вокруг вас, люди начинают чувствовать в вас убийцу и отступают. У других племён это просто раздражает, а у Ходящих это может быть фатальным. Люди на улицах начинают шарахаться от вас, копы воспринимают вас как угрозу. Вы становитесь бельмом на глазу, само ваше существование начинает нарушать Завесу или компрометировать каэрн.

У Ходящих по Стеклу Воля всегда должна быть хотя бы на единицу выше Ярости, если вы хотите получить полное преимущество от умения ориентироваться в человеческом обществе. Но если вы хотите насладиться ролью «волка в овечьей шкуре», который нагоняет страх на всех, кто рядом – всё в ваших руках!

Плюсы и минусы лагерей

Нельзя отрицать, что лагери играют *огромную* роль в племени Ходящих по Стеклу. В их руках сосредоточена политика племени. Имеет смысл присоединиться как можно скорее, так?

Не так. Помните, лагери существуют не для того, чтобы приносить пользу их членам. Возможно, в теории это и так, но на практике совсем не так. Они существуют ради выгоды их лидеров. Корпократы открыто шпыняют младших в хвост и в гриву, даже без какого-то намёка на *quid pro quo*[5]. Диэс Ультима – параноики, которые пытаются защитить себя. Даже Случайные Ошибки, для сравнения, чрезвычайно эгалитарный лагерь, выражают большее уважение тем, кто предлагает проекты, а не тем, кто ими занимается. *Как игроки, вы, скорее всего, окажитесь в последней группе.* Так же необходимо помнить, что лагери состоят не только из тех, чья профессия совпадает со специализацией лагеря: не все Корпократы – бизнесмены-Ходящие, не каждый в Случайных Ошибках - хакер.

В присоединении к лагерю есть плюсы. Вы получите доступ к Дарам лагеря, которых нет у других. В теории у вас будет поддержка сплоченной команды единомышленников, которая сможет вытащить вас из заварухи. Но на практике у вас будет море обязанностей, и ни одно из них не будет иметь отношение к помощи Гайе или другим Гару. Большинство Ходящих по Стеклу не относятся к какому-то лагерю именно по этим соображениям.

Дополнения

Союзники и Контакты

Как племя, Ходящие по Стеклу мало чего достигли, если бы не их сеть друзей и коллег среди людей. Союзники и контакты жизненно необходимы, чтобы обеспечить все потребности городского волка и просеять все те объёмы информации, которые предоставляет город. Не важно, идёт речь об игре в гольф с мэром или беседа по душам с растерянным клерком, у мудрого Ходящего есть друзья во всех слоях городской жизни. Некоторые Ходящие даже расширяют свои сети в пригороды и дальше, это позволит передавать работу знакомым, которые окажутся значительно ближе к горячим точкам.

Предки

Цена жизни ради настоящего и будущего выливается в потерю связи с прошлым. Ходящие по Стеклу перестали развивать умение общаться со своими духами-предками много лет назад. Общая тенденция восприятия такова, что старейшины не могу научить чему-то новому, в отличие от новаторов настоящего. Сейчас кое-кто в племени жалеет о разорванных связях и многое бы отдали, чтобы оказаться поближе к собственным предками и предкам других племён.

Фетиши

У Ходящих по Стеклу не много древних фетишей; фамильных реликвий очень мало. Большинство их фетишей это передовые технологии с привязанными к ним молодыми духами, всегда стремящимися к самому новому. (С точки зрения других племён, Ходящие по Стеклу не беспокоятся по поводу фетишей, полагаясь всецело на таланты). Среди исключений: огнестрельное оружие, таящее в себе некую мистическую силу. В племени ходят рассказы об известных фетишах - Томми Ганах[6], револьверах и даже кремниевых пистолетах.

---

[5] взаимопомощь

[6] Tommy Gun – автомат системы Томпсона

Родичи

Поскольку Ходящие по Стеклу исходят из принципа «оберегать Родню», или из-за недальновидности, у большинства нет развитой сети Родичей (Родичи находятся в отдалении от племени до тех пор, пока они не понадобятся). Родичи-волки это большая редкость и, несмотря на то, что Ходящие заботятся о братьях-люпинах, слишком сложно понять, что действительно нужно волку. Это неприятная ситуация и, к сожалению, в ближайшее время она не изменится.

Ментор

Как описывалось ранее, Ходящие по Стеклу редко бывают в отношениях Наставник-ученик. Дети Таракана даже не обсуждают, что «старше» означает «мудрее», и не принимают на веру слова старших.

Чистота Рода

Чистокровные Ходящие исчезли достаточно давно, племя размножалось ради самого процесса (или других прозаичных целей), а не ради того, чтобы сохранить чистоту крови. Чистокровные Ходящие, судя по слухам, высокие и гордые, с чёрными лоснящимися шкурами и искрой интеллекта в глазах. В настоящее время некоторые Ходящие подходят под это описание, но у них нет силы известной родовой линии, которая бы могла оправдать такую внешность.

Ресурсы

Любовь к деньгам может быть причиной бед, но никто не будет отрицать, что деньги могут сделать то, чего не сможет сделать никакая благодетель. У большинства Ходящих есть хотя бы немного ресурсов, даже в виде общака организованного щедрыми братьями по септу или с позволения старейшин. Это необходимость для тех, кто находится в тесном контакте с людьми.

Ритуалы

Ходящие по Стеклу стараются фокусироваться на ритуалах связанных с материальными вещами. Ритуал Освящения Талисмана более распространен, чем Ритуал Очищения, а Ритуал Фетиша самый популярный в племени. Во многих ритуалах Ходящих используются искусственные материалы вместо природных – раритетные и винтажные вина вместо воды из ручья, серебряные пуговицы вместо веток деревьев и т.д. Такая замена не сильно сказывается на результатах ритуала, хотя в диких условиях Ходящие могут столкнуться с тем, что вызвать духов природы с помощью записи Шопена сложнее, чем с помощью бамбуковой флейты.

Тотем

Ходящие по Стеклу часто интегрируют свои ритуалы тотемов с обрядами религий, рядом с которыми они выросли. Самые распространённые это молитвы на латыни и маленькие домашние часовни, а также циновки для молитв. Второй по популярности дух после Таракана – Грохочущая Бум-Бум. Ходящим по Стеклу нравятся персональные боевые тотемы, которые можно легко совместить с высокотехнологичным оружием. Многие Ходящие так же чтут Царя Обезьян, Химеру, Единорога и даже Пегаса и Деда Грома. Обычно Ходящие знают, что не все тотемы благосклонны к ним так, как были бы к

более природоориентированным Гару, и поэтому работают над тем, чтобы сдружиться со всеми духами, которые есть рядом.

Дары

Ходящие по Стеклу хорошо известны благодаря изобретениям и открытиям в сфере духов и поэтому в арсенал Даров у Ходящих входит всё, что они смогли накопать. Ходящие могут учить Дарам Гару других племён потому, что чем больше людей владеет Даром, тем больше он развивается. И они воодушевляют духов учить Дарам любого Гару, который обратиться за этим. Однако, другим племенам эти Дары не интересны.

С Дарами Лагерей совсем другая история. Это тайна за семью замками и если Дар выйдет за пределы Лагеря, тот потеряет влияние и силу. Забавно то, что скорее такому Дару научат члена другого племени, чем члена другого лагеря, но не надо на это рассчитывать. Умники часто уничтожали духов, которые учили их Дару не-Умников, поэтому единицы духов сейчас могут попробовать обучить специфическим дарам этого Лагеря.

Дары племени

- **Глаза Небоскрёба (первый уровень) –** Городские джунгли дают охотникам новые возможности, но и вносят определённые трудности. Самое неприятное, если жертва смешается с толпой и улизнёт. Этот Дар может позволить Ходящим по Стеклу видеть глазами духов стекла через окна небоскрёбов и наблюдать за жертвой сверху. Отец Города или духи стекла учат этому дару.
  Система: Игрок делает бросок Гнозиса (сложность 6). За каждый успех игрок может смотреть из окна любого здания в небольшой области (примерно пол квартала) в течение одного хода. Если используется, чтобы найти специфическую деталь, рассказчик может потребовать дополнительно пробросить Восприятие + Бдительность (*Perception+Alertness*) добавляя один дополнительный кубик за каждый успех предыдущего броска Гнозиса чтобы определить, была ли деталь замечена своевременно. Сложность устанавливается рассказчиком с учётом трудность цели.
  МЕТ: Сделайте проверку Гнозиса. В случае успеха и если в зоне видимости присутствуют подходящие объекты, вы получает возможность в перспективе увидеть то, что находится в вашей зоне видимости. Рассказчик может потребовать Ментальной проверки для того, чтобы заметить мелкие детали, поскольку, чем выше вы забираетесь, тем меньше становятся вещи. Рассказчик может запретить этот Дар, если он не подходит сценарию.
- **Сбой в работе (второй уровень) –** как и Дар Рагабашей.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*
- **Стальной Мех (второй уровень) –** фокусируясь на себе, Ходящий по Стеклу способен обернуть свою шерсть духами стали, превращая, тем самым, свой мех в металл. Элементали Земли или Металла обучают этому Дару.
  Система: Игрок тратит пункт Воли и пробрасывает Выносливость + Наука (*Stamina+ Science*) (Сложность 7). Каждый успех добавляет один кубик к поглощаемым повреждениям Гару на одну сцену. Пока этот Дар активен, Гару получает штраф +1 ко всех проверкам Ловкости (*Dexterity*) и любой проверке Социальных умений (*Social*)

направленных не на Ходящих. Очевидно, что вы должны быть в форме Люпус, Хиспо или Кринос для использования этого Дара.

МЕТ: Потратьте Волю и сделайте Физическую проверку (перепроверку Науки). Успех даст вам два дополнительных уровня здоровья Здоровый (*Healthy*) поскольку ваша шкура превращается в сталь, но при этом вы получите Отрицательную черты Неуклюжий (*Clumsy*), и Отталкивающий (*Repugnant*) при Социальных проверках направленных не на Ходящих по Стеклу. Вы должны быть в форме Люпус, Хиспо или Кринос чтобы использовать этот Дар.

- **Пенни с Небес (второй уровень) –** Ходящий по Стеклу убеждает духа денег изменить их ценность. Монетка или банкнота просто меняют номинал. Денежный дух учит этому Дару.

  Система: Гару тратит одно очко Гнозиса и прокидывает Обаяние + Политика (*Charisma+Politics*). Номинал определяет сложность относительно начального номинала.

Номинал меняется на	**Сложность**
Пенни (1 цент)	3
Никель (5 центов)	4
10 центов	5
Четвертак (25 центов)	6
Доллар	7
5 долларов	8
20 долларов	9
100 долларов	10

  Каждый успех меняет номинал одной монеты или купюры. Валюта меняет номинал таким же образом. Можно конвертировать валюту одной страны в валюту другой страны другого номинала.

  МЕТ: Тратится очко Гнозиса и делается Социальная проверка (перепроверка Политики). Успех превращает одну единицу в одну единицу более высокого номинала (например: десять центов в четвертак, один доллар в пять долларов). Это работает с деньгами от пенни до 5 долларовой купюры. Для того чтобы увеличить номинал дальше, нужно сделать две проверки навыка (*two Traits*). Нельзя увеличивать номинал больше чем два раза, нельзя увеличивать их выше 100 долларов. С валютой всё происходит так же и с этим Даром можно изменить одну денежную единицу на её аналог в другой валюте (доллары на евро). Этот Дар так же может менять старую денежную единицу (лиры или немецкие марки) в евро. Пенни с Небес не действует на историческую валюту вроде Долларов конфедератов, облигации военного займа, Рейхсмарки или Римские монеты.

- **Электрошок (третий уровень)** - Ходящие по Стеклу это племя стекла, стали и электричества. Последнее можно использовать для прямого нанесения повреждений, если Ходящий может дотронуться до цели или цель соприкасается с проводником (металл или вода). Дух электричества учит этому Дару.

  Система: Игрок тратит несколько пунктов Ярости. Каждый пункт Ярости наносит три уровня тяжёлых повреждений цели Ходящего. Эти уровни повреждений могу делиться между числом противников равным числу пунктов потраченной на Дар Ярости. Обычно персонаж не может потратить в ход временной Ярости больше, чем составляет половину постоянной Ярости.

МЕТ: потратьте несколько пунктов Ярости. Каждый пункт наносит три уровня тяжёлых повреждений выбранному оппоненту. Можно разделить этот урон между тремя оппонентами, если вы к ним прикоснулись или они прикасаются к проводнику (вода или металл). Цель, которая касается проводника, может физически поддерживаться другой целью – потенциальным спасителем, учитывая, что тот в свою очередь заземлён (используя непроводящие материалы вроде верёвки или дерева, или находится на сухой земле). Эта сила не действует на непроводящие материалы. Вы не можете потратить в ход временной Ярости больше, чем составляет половину постоянной Ярости.

- **Вторжение (третий уровень) –** Невозможно защитить дом от вторжения таракана, то же самое можно сказать и про Ходящего, если он, конечно, владеет этим Даром. Как только этот Дар задействован, Ходящий по Стеклу может легко проникнуть сквозь любой находящийся на пути барьер. Двери мистическим образом открываются, навесные замки без внешних причин открываются и падают. Однако этот Дар действует недолго и у него очень специфическое применение. Дух таракана учит этому дару.

  Система: Игрок тратит одно очко Гнозиса, а затем прокидывает постоянный Гнозис, сложность 7. Каждый успех обеспечивает действие Дара в течение 1 минуты и многие Ходящие по Стеклу отсчитывают время по часам, чтобы знать, когда Дар закончит действие. (Если требуется привязка к действиям, то считайте каждую минуту – одним ходом). В это время никакая дверь или барьер не могут остановить Ходящего. Двери с хорошей защитой (вроде металлических дверей толщиной в фут) могут потребовать броска Ловкости или Сообразительность + Знание улиц (*Dexterity/Wits+Streetwise*), но игрок получает один автоматический успех для такой проверки за каждый успех начального броска Гнозиса.

  МЕТ: Потратьте единицу Гнозиса. В течение трёх минут ни одна дверь не является для вас препятствием: замки открываются, засовы отходят в сторону. Двери с сильной защитой потребуют определённой проверки.

- **Голос Техники (четвёртый уровень) –** Этот Дар позволяет Ходящему по Стеклу общаться с другими через любое техническое устройство. Гару разговаривает с Узорным Пауком, говоря рядом или прямо в техническое устройство, указывая, кому адресовано послание. Затем Узорный Паук находит рядом с получателем транслирующее устройство и передаёт сообщение. Телефоны выкрикивают сообщения (не нужно брать трубку), электронные табло высветят послание, принтеры распечатают текст. Если рядом нет транслирующих устройств, заработает любая другая техника, но никакого сообщения не будет. Если же рядом с получателем нет никакого приёмника, Дар пропадёт. Узорный Паук учит этому Дару.

  Система: Игрок тратит очко Гнозиса и прокидывает Обаяние + Наука (*Charisma + Science*). Сложность зависит от дальности: соседняя комната – 4, внутри одного здания – 5, соседний квартал – 6, 1 миля (1.6 км) – 7, 1 часовой пояс – 8, все, что выше имеет сложность 9. Чем больше успехов, тем длиннее сообщение можно передать.

Один успех позволит передать одно слово, пять успехов – любая длина.

МЕТ: Найдите Узорного Паука, который будет посланником (он должен жить в техническом устройстве или находится рядом с устройством), затем потратьте очко Гнозиса и сделайте проверку Социального умения (перепроверка Наука). В случае успеха, Паук удаляется, чтобы найти цель и доставить сообщение. Но этот Дар не целенаправленный, находящиеся рядом так же услышат или увидят сообщение.

- **Перенастройка (пятый уровень) –** изначально это изобретение Случайных Ошибок, но сейчас он стал достоянием племени. Этот Дар одновременно вызывает восхищение и презрение. Расценивая духов как данные, Ходящие по Стеклу могут манипулировать духом предмета и превратить один предмет в совершенно другой. Персональный электронный органайзер может стать острым как бритва, а нож использоваться для компьютерного взлома. Как только объектом воспользовались один раз, дух предмета умирает и больше этот предмет починить нельзя. Узорный Паук может научить этому Дару, но они никогда не сделает это по свое воле, его придётся заставить. Обычно этому Дару учат другие Гару.

  Система: Ходящий тратит одно очко Гнозиса и прокидывает Манипулирование + Науку (*Manipulation+Science*). Сложность определяется степенью изменения. Превращение вещи в другую, но сходного назначения имеет сложность 5 (меч в пистолет), при различных назначениях исходного и конечного предмета, но одинакового строения – сложность 7 (меч в сковородку), а если речь идёт о предметах совершенно разного строения – сложность 9 (меч в настольный компьютер). Вещь может быть использована один раз: может быть выпущен один патрон, взломан один пароль. После этого предмет распадается на части.

  Многие Ходящие приравнивают этот Дар к жестокому убийству, и если он используется без крайней необходимости, то применяющий этот Дар теряет Честь и Мудрость (*Honor and Wisdom*) – по решению заказчика. В принципе, одного знания этого Дара достаточно для того, чтобы быть изгоем. Забавно то, что среди Случайных Ошибок такое отношение широко распространено, но практически никто не владеет этим Даром.

  МЕТ: Тратится очко Гнозиса и делается Социальная проверка (перепроверка Науки), сложность зависит от сходства предметов. Если назначение похожее, то 4, если строение похоже, то 6, если предметы абсолютно разные, то 8. Предмет может быть использован до того как он распадётся на части и дух внутри него погибнет.

Дары Лагеря

Корпократы

- **Одобрение бюджета (первый уровень) –** Это скажет вам любой обычный ущемляемый в зарплате офисный работник без привилегий: чтобы одобрить смету, нужно знать, к кому обратиться. Вышеупомянутые ребята воспримут этот Дар как благословение, как и многие другие. Этот Дар позволит обнаружить слабое звено в

любой социальной группе; к кому нужно обратиться, чтобы добиться результатов. Этому учит либо дух пчелы, либо муравья.

Система: Игрок тратит одну точки Воли и прокидывает Восприятие + Этикет (*Perception+Etiquette*) со сложностью 5. В случае успеха, Гару автоматически узнаёт с кем взаимодействовать, чтобы добиться успеха в определённом деле. Количество успехов определяется величиной группы, которую нужно сканировать. Выяснить, кого из банды уличных хулиганов нужно треснуть, чтобы другие разбежались – требуется один успех, а чтобы выяснить, кого нужно подкупить, чтобы уничтожить корпорацию потребует не менее пяти успехов. Рассказчик вправе решить, что нет такого человека, у которого в руках находились бы все нити и этот Дар просто не сработает.

МЕТ: тратится очко Воли и делается Ментальная проверка (перепроверка Этикета). В случае успеха вы узнаёте с кем нужно взаимодействовать для достижения необходимого результата. Группа не более пяти человек может быть целью этого Дара и Дар не говорит, что именно сработает: взятка или зуботычина. Однако, этот Дар может внести путаницу или даже провалиться, если структура группы не предполагает одного ответственного или одного слабого места.

- **Новояз (второй уровень) –** возможность спрятаться на видном месте Ходящим по Стеклу всегда требовалась больше чем другим племенам. Итогом стало множество Даров позволяющих общаться незаметно, но единицы стали настолько же эффективными как этот. Корпократы просто начинают бессвязно бормотать – но слова не лишены смысла – это слова из современного делового сленга и тот, к кому обращаются, однозначно поймёт адресованное послание, которое может не иметь ничего общего ни с одним из произнесённых слов.

  Система: Игрок тратит один пункт Воли и прокидывает Обаяние + Хитрость (*Charisma+Subterfuge*) со сложностью 7. Каждый успех определяет точность передачи сообщения. При одном успехе послание получается в виде односложных предложений: «Ты. Я. Убегать». Три успеха дадут простое предложение с одной мыслью: «Мы убежим с помощью приставной лестницы». Пять успехов позволят зашифровать короткую историю в подобную фразу: «Мы с Леони должны обсудить инвестирование заёмных средств в наши основные конкурентоспособные аспекты для переориентации рынка».

  МЕТ: тратится очко Воли и делается Социальная проверка (перепроверка Хитрости). Успех даёт вам возможность произнести одно простое предложение, которое шифруется современными экономическими терминами. Чтобы зашифровать более длинное предложение или иметь больше времени в своём распоряжении используйте ещё один пункт Воли.
- **Захват (пятый уровень) –** В современном корпоративном мире твой внешний вид определяет ценность тебя как существа. Если вы живёте вне коммерции, то вы это число с символом доллара после, означающее ваше имущество и его, да и вашу, стоимость. В бизнесе вы – это ваше имущество и этот Дар делает это буквальным.

Благодаря этому Дару Корпократы могут уничтожить кого-либо, уничтожив его собственность. Этому дару учит дух денег.
Система: Игрок тратить три точки Ярости и прокидывает Силу + Загадки (*Strength+Enigmas*) со сложностью 8. Число необходимых успехов определяется тем, как долго оппонент владел данной вещью. Если приобрёл только сегодня – 5 успехов, если около месяца назад – 4 успеха, как минимум полгода – 3 успеха. Наконец, если владел больше года, то достаточно одного успеха.
Предполагая, что бросок успешный, Корпократ может атаковать предмет и все повреждения объекта так же будут нанесены оппоненту. Однако предмет так же будет поврежден, и если объект уничтожить, то связь с оппонентом так же будет разорвана. Но до тех пор, пока объект не уничтожен, его можно атаковать. Если Корпократ завладел вашей бесценной вазой династии Мин, то ничего страшного, а вот если машиной – имеет смысл задуматься.
МЕТ: потратьте три точки Ярости и сделайте Физическую проверку (сложность Загадки). Если бросок успешен, то можно атаковать объект и оппонент получит первые три уровня повреждений нанесённых вами объекту.

Киберпсы

- **Спокойный разум (первый уровень) –** Очень много Гару боятся выйти за пределы доступного телу. Для того, чтобы этому сопротивляться у Киберпсов есть дар, который подавляет страх, волнение и другие эмоции. Те, на кого был направлен этот дар, временно теряют эмоции и начинают мыслить идеально логично. Узорный Паук учит этому дару.
  Система: Киберпсы тратят один пункт Воли (*Willpower*) и прокидывают Интеллект + Расследования (*Intelligence+Investigation*) (сложность 7) против броска на сопротивление цели Сообразительность + Первородный облик (*Wits+Primal-urge).* Цель может не сопротивляться и можно выбраться в качестве цели себя. В случае успеха цель становится хладнокровной, руководствуется только разумом и лишается эмоций на количество ходов равное количеству успехов. Эмоции продолжают существовать в качестве абстрактной вещи, цель продолжает думать: «я люблю этого человека, поэтому вредить ему будет плохо для меня». Этот Дар не может быть использован против Делирия. Находящиеся под действием Дара Гару получают штраф +2 на броски Ярости, но Безумие прервёт действие Дара.
  МЕТ: Потратьте очко Силы Воли и проведите Статическую Ментальную проверку (сложность определяется Первородным обликом цели +2 или 7, если у цели нет Первородного облика). Цель может не сопротивляться (тогда необходимость проверки пропадает), или можно выбрать в качестве цели себя. В случае успеха цель становится хладнокровной, руководствуется только разумом и лишается эмоций. Сверхчеловеческие способности, которые влияю на эмоции (вампирские Дисциплины *Присутствия)* не нарушают Дар. Спокойный разум не может прервать Делирий. Спокойный разум даёт +2 к сложности проверок на Ярость, но как только персонаж

впадает в бешенство, действие дара прерывается. Этот Дар длится три хода.

- **Сталь в плоть (второй уровень) –** Иногда имеет смысл сделать шаг назад, чтобы потом сделать много шагов вперёд. Примером тому могут служить металлоискатели в аэропортах или других местах. Этот дар позволяет Гару превратить все свои импланты в плоть. В таком состоянии импланты перестают работать. Этому Дару учит дух цикады или змеи.
  Система: Киберпёс тратит один пункт Гнозиса. Кибернетические устройства моментально становятся. Дар действует до конца сцены.
  МЕТ: Потратьте очко Гнозиса. На протяжении сцены любой кибернетические усовершенствования или ментальные импланты превращаются в плоть и не обнаруживаются металлоискателями и рентгеновскими лучами.

Диэс Ультима

- **Последний рубеж (первый уровень) –** если в решающий момент вы оказываетесь припёртым к стенке, то необходимо рисковать. Этот Дар позволяет координировать ситуацию на уровне инстинктов, и, тем самым, сделает последний отчаянный шаг менее рискованным.
  Система: Солдат смотрит на союзника и тратит один пункт Гнозиса перед тем, как прокинуть Интеллект + Первичные Инстинкты (*Intelligence+Primal-urge)* со сложностью 7*.* Союзник не должен тратить Гнозис или делать бросок, но должен владеть Даром. В случае хотя бы одного успеха, каждый персонаж может сформулировать план действий для другого и оба персонажа инстинктивно понимают свою задачу при зрительном контакте. Каждый персонаж получает два дополнительных кубика к следующему броску, но все дальнейшие броски до конца сцены идут со штрафом минус два кубика.
  МЕТ: Вы должны встретиться взглядом с союзником, потратить точку Гнозиса и сделать Ментальную проверку (перепроверка Первичный инстинкт (*Primal-urge)).* Союзник так же должен знать этот Дар, иначе эффекта не будет. Затем вы с союзником *кратко* совещаетесь, чтобы сформулировать план, который вы оба инстинктивно знаете и можете реализовать при первой возможности. Вы оба получаете две дополнительных точки на следующую проверку, но теряете две точки на дальнейшие проверки до конца сцены. Для того, чтобы этот Дар не затягивал бой и чтобы соответствовать старым добрым киношным традициям, настоятельно рекомендуем пользователям *Последнего Рубежа* заранее обговаривать пару-тройку стратегий, которые можно было бы идентифицировать простой фразой (например «Перегрузка В-1»).
- **Хорошо смазанный механизм (первый уровень) –** самая важная вещь для Солдата – снаряжение. Самый страшный враг – отказ этого снаряжения. Этот дар значительно снижает шанс отказа оборудования из-за факторов окружающей среды. Этот дар учат духи воды, пыли или войны.
  Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и прокидывает Выносливость + Ремёсла (*Stamina+Crafts*) со сложностью 7. Гару защищает один механизм (машину) от естественной коррозии или

неблагоприятных метеорологических условий на один день за успех. Однако этот Дар не защищает от прямой атаки, которая может повредить снаряжение.

МЕТ: Потратьте пункт Гнозиса и сделайте Физическую проверку (перепроверка Ремёсла (*Crafts*)). В случае успеха, один механизм (машина) защищается от естественной коррозии или неблагоприятных метеорологических условий, однако этот Дар не защищает от прямой атаки.

- **Стальной шар (третий уровень) –** Один из самых странных Даров Диэс Ультима. Этот трюк является продолжением Дара Стальной Мех. Мех солдата так же становится стальным, но только в этот раз металл намного толще и Гару увеличивается в три раза от нормального размера! Но он так же становится тяжелее и, как результат, практически неподвижным. Однако, это замечательное укрытие, и именно для этого данный Дар и используют. Дару учат Узорные Пауки, который появляются в останках машины после аварии с, как минимум, одним погибшим из-за не сработавшей подушки безопасности. Как бы это было не прискорбно, но этот Дар широко распространён.

  Система: Как и со Стальным Мехом, игрок тратит один пункт Воли *(Willpower)* и прокидывается Выносливость + Наука (*Stamina+Science*) со сложностью 7. Каждый успех добавляет один кубик к поглощаемым повреждениям, а после всех успехов, полученные очки Здоровья удваиваются. Однако пока Дар действует на Гару (форма Люпус, Кринос или Хиспо), его размеры увеличиваются в три раза, а вес становиться слишком большим и не позволяет передвигаться. Многие Гару перед применением Дара сворачиваются в клубок, чтобы не пробить потолок.

  МЕТ: Потратьте пункт Воли и сделайте Физическую проверку (перепроверка Наука). Вы получается два дополнительных уровня здоровья Здоровый (*Healthy*) как и в случае Стального Меха, плюс вы увеличивается в три раза в размере и становитесь настолько тяжёлыми, что не можете передвигаться. Вы должны находится в форме Люпус, Хиспо или Кринос для того, чтобы использовать этот Дар, который будет длиться одну сцену. Сверхсилы (такие как дисциплина вампиров Могущество (*Potence*)) или несколько Гару в форме Кринос со всех их весом могут передвигать ваш по полу, но вот поднять в воздух – даже не обсуждается (кроме как самых натренированных в дисциплине Могущество (*Potence*) или духов).

Случайные Ошибки

- **Сетевой Терминал (первый уровень) –** За последние годы компьютеры становятся всё больше и больше взаимосвязаны, чаще всего через Интернет. В то же время, неважно насколько хорош ваш компьютер, он, скорее всего, подсоединён к более мощному компьютеру. Этот Дар подключает члена лагеря к такому более мощному компьютеру и делает тем самым всю работу более простой. Этому Дару учит Узорный Паук.

  Система: Игрок прокидывает Гнозис со сложностью 7. Каждый успех добавляет один кубик к любому броску связанному со Знанием Компьютеров (*Computer knowledge*). Этот Дар не обеспечивает вас

компьютером, вы должны находиться за компьютером, который подключён к сети.

МЕТ: Потратьте несколько пунктов Гнозиса. Каждое потраченное очко даёт вам один уровень Знания Компьютеров (*Computer knowledge*). Для того, чтобы этот Дар сработал по максимуму, вам необходимо находится за компьютером, который подсоединён к сети. Эффект длится одну сцену.

- **Разделение Разума (второй уровень)** - Распространён среди Случайных Ошибок, которые осознают, что не могут так же хорошо справляться с несколькими задачами одновременно, как это делает их компьютер. Этот Дар позволяет Гару разделить разум на сегменты и быстро переключаться на новые задачи, не теряя при этом контроль над старыми. Как выразился один вояка «это не *настоящая* многозадачность, но хорошо её имитирует». Этому Дару учит Узорный Паук.

  Система: Игрок тратит пункт Воли (*Willpower*) и прокидывает Гнозис со сложностью 6. За каждый успех игрок может добавить одно долговременное дело. Каждый ход можно добавлять по одному делу. Дополнительных пенальти не добавляется, но при провале хотя бы одного броска, все незаконченные дела автоматически проваливаются.

  Например: Запасная Схема занимается сложным взломом, который подразумевает три различных задания, но действовать необходимо быстро. Он тратит одно очка Воли, активирует Разделение Разума и, прокидывая Гнозис, получает нужные два успеха. На первый ход, он начинает работу по взлому системы контроля дверей, прокидывая стандартный запас кубиков. На второй ход, он продолжает работать над системами контроля дверей, но так же начинает взламывать систему безопасности, и прокидывает оба задания. На третий и каждый последующий хода он работает над взломом системы контроля дверей, системой безопасности и охранной системой одновременно. Если он провалит бросок при взломе системы контроля дверей, он перестанет соображать через секунду и его мозг не справится с нагрузкой.

  МЕТ: Потратьте пункт Воли и сделайте Статическую проверку Гнозиса (сложность 4 для того, чтобы добавить одну задачу, 6 для двух заданий, 8 для трёх). В случае успеха, каждый ход можно добавлять по одному активному заданию пока не будут добавлены все. За одновременные действия не накладывается штрафов, все задания выполняются со стандартной сложностью. В случае провала в ходе выполнения работы, сделайте Простую проверку. В случае её провала многозадачность прерывается и все незавершенные задачи проваливаются.
- **Универсальный интерфейс (третий уровень)** – Почти все Случайные Ошибки используют два варианта работы на компьютере. Некоторые используют банальные компьютер, другие переходят в Умбру и с помощью технологических духов управляют компьютером напрямую. Данный Дар позволяет Случайным Ошибкам применять оба этих метода, используя саму Умбру как компьютер. Гару может печатать в воздухе, представляя экран в голове. Этому дару обучают Узорные Пауки.

Система: Игрок тратит одно очко Гнозиса и прокидывает Сообразительность + Загадки *(Wits+Enigmas)*. Для того, чтобы создать такой неосязаемый компьютер достаточно одного успеха, но количество максимальных успехов при работе на таком компьютере не может быть больше, чем было получено при изначальном броске Сообразительность + Загадки *(Wits+Enigmas)*. Ходящий должен быть в Умбре, для того, чтобы использовать этот Дар, а компьютер считается подсоединённым и к Интернету, и к GWнету.
МЕТ: Потратьте очко Гнозиса и сделайте Ментальную проверку (перепроверка Загадки). На время одной сцены, вы можете превратить Умбру в неосязаемый компьютер, экран которого вы видите у себя в голове, а набираете в воздухе. Компьютер считается подсоединённым и к Интернету, и к GWнету.

- **Система охлаждения** (четвертый уровень) – Как и Дар четвертого уровня «Заморозок» Вендиго. Изначально этот дар был скопирован Железными Всадниками у Вендиго, которые использовали его для сохранения провизии путём заморозки. Случайные Ошибки заново открыли этот Дар и применяют его как в боевых условиях, так и для поддержания температуры в серверных. Случайные Ошибки часть тратят один пункт Воли в дополнение к пункту Гнозиса для контроля температуры и поддержания её «чуть выше, чем всё замёрзнет». Так как великий Вендиго скорее убил бы Ходящих по Стеклу, чем обучил их, этот дар можно узнать у духа пингвина или у Узорного Паука.
  МЕТ: так же как Дар Вендиго «Заморозок» (см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*). Потратьте пункт Воли для того, чтобы контролировать температуру.
- **Путешествие по телефону (пятый уровень) –** Случайные ошибки могут позвонить по телефону, а потом появиться на другом конце провода. Нужно набрать номер телефона, где бы Ходящий хотел оказаться, и на том конце кто-то должен ответить. Этому дару обучает Узорный Паук.
  Система: После того, как возьмут трубку, Гару прокидывает Гнозис, со сложностью Барьера *(Gauntlet).* Для Шага в Сторону требуется три успеха для моментального путешествия. Если успехов меньше и на другом конце повесили трубку, Гару появляется обратно, получая 3 уровня летальных повреждений.
  МЕТ: Наберите номер телефона пункта назначения и подождите, пока кто-нибудь ответит. После того, как трубку подняли, сделайте Стандартную проверку для Шага в Сторону. Успех позволит добраться до другого конца провода. Если трубку повесят до вашего появления, вы появитесь на прежнем месте с тремя уровнями летальных повреждений. Автоответчик не считается.

Умники

- **Новая уловка Томми (первый уровень)** – Поскольку один из любимейших Даров связанных с оружием (Хитрый Выстрел, скопированный Джианлуиджи Люччи у Железных Всадников) стал достоянием всего племени, данный Дар Умники унесли с собой в могилу. Этот Дар делал так, что ни одна пуля из автоматной очереди не идёт мимо цели. Дух птицы (кроме голубя) учил этому Дару.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает стандартную проверку Ловкости + Огнестрельное оружие (*Dexterity+Firearms*) для автоматной очереди в разные стороны (смотри Автоматическая стрельба, Werewolf, стр. 207). Однако, стандартный штраф +2 к сложности не применяется. Прежде чем произвести атаку, Умник может потратить очко Воли, чтобы превратить один проваленный бросок кубика в успех, и так можно сделать для всех кубиков. Единственный исключением является случай, если бросок провален: в таком случае нельзя вкладывать очки Воли и каждая пуля проходит в миллиметре от цели.

Плюс к этому, не остаётся ни одного патрона и никакие цели, кроме целей Умника, не поражаются. Этот Дар не может быть использован на одного врага, атака должна идти в разные стороны, как минимум в две цели.

МЕТ: Потратьте очко Гнозиса и сделайте стандартную проверку Огнестрельного оружия. Дар позволит вкладывать очки Воли для изменения любого проваленного броска проверки огнестрельного оружия на успешный. Нельзя тратить больше трёх очков Воли, и она должна быть направлена как минимум на две цели. Не остаётся ни одного патрона и никакие цели, кроме вашей, не поражаются.

- **Прикосновение матери (первый уровень) –** дар Теургов**.** При использовании этого Дара, Умники цитировали евангелие от Луки 17:19 «И сказал ему: встань, иди; вера твоя спасла тебя».

  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*

Распространённая ошибка

Умники часто переходили дорогу не тем людям и заканчивали с тазиком цемента на ногах. Это их никогда не убивало, что наводило на мысли о Даре дышать под водой.

Такого дара не было. Однако почти всегда у них было зеркало, просто на случай, если оно понадобится. И если они успевали им воспользоваться до того, как пропадут все источники света, то они спасались.

- **Лики Святых (второй уровень) –** Бог или Гайя (выбирайте сами) есть в каждом. Этот Дар позволяет Умнику чувствовать спиритические или сверхчеловеческие связи другого в контексте католических святых. Этому Дару учит дух Голубя.

  Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и прокидывает Восприятие + Загадки (*Perception+Enigmas*) со сложностью 8. В случае успеха Умник видит лик определённого святого поверх того, на кого он смотрит. Этот святой будет олицетворять определённый аспект персонажа в зависимости от его природы. Для других Гару это будет святой, отражающий тотем стаи. Для сверхъестественных существ, не Гару, это будет святой отражающий их истинную форму, а для обычного человека это будет святой, отражающий его Природу или важный момент жизни этого человека.

Замечание для игроков и мастера: Хороший список святых можно найти в книгах и интернете. Например, можно начать отсюда: www.catholic-forum.com/saints/indexsnt.htm

МЕТ: Потратьте очко Гнозиса и сделайте Ментальную проверку (перепроверка Загадки). В случае успеха вы увидите лик определённого святого поверх вашей цели.

- **Шёпот на улицах (третий уровень)** – Исторически сложилось, что враги Ходящих по Стеклу в большинстве своём это не оборотни (поскольку Танцоры Черной Спирали избегают городов). Не удивительно, что Люччи изобрёл Дар позволяющий общаться исключительно Гару. Выбирая объект и шепча духам окружающим его, Гару может вложить в объект послание, которое будет подсознательно воспринято другими Гару поднимающими объект. К сожалению, это распространяется на Танцоров и, как считают некоторые, на Ходящих не из лагеря Умников. Узорный Паук или дух насекомых учит этому Дару.
  Система: Игрок тратит одно очко Воли и прокидывает Гнозис со сложностью 7. Количество успехов определяет время, в течение которого сообщение останется в объекте. Один успех означает, что сообщение продержится до конца сцены, два успеха – день, три – неделя, четыре – год. Если у вас получится пять успехов, то послание останется навсегда.
  МЕТ: Потратьте очко Воли и сделайте статическую проверку Гнозиса (три очка означают, что послание продержится до конца сцены, четыре – день, пять – неделю, шесть – год).
- **Умбральная автострада (четвёртый уровень)** – Стрельба из проезжающего автомобиля у мафии называлась «автострадное убийство». Суть в том, что бы после выстрела сразу же скрыться. Люччи всегда считал, что это не было особо распространённым методом, поэтому придумал трюк, который так и не стал популярным. Этот Дар позволил Умникам стрелять в цель в физическом мире из Умбры. Дару обучал дух крысы, и это стало причиной его непопулярности.
  Система: Гару стреляет в цель как обычно, но затем игрок должен потратить пункт Воли и прокинуть Гнозис со сложностью Барьера (*Gauntlet*) в этом месте. Результатом является то, что Умник заставляет пулю «достать» противника через Умбру, поэтому обычно нужно три успеха. Если же цель по какой-то причине неподвижна (например, спит), то достаточно одного-двух успехов. Так как цель, скорее всего, не знает про нападение, большинство атак с использованием этого дара идут с в упор и, скорее всего, летальны.
  МЕТ: Произведите обычную дистанционную атаку из огнестрельного оружия, потом потратьте очко Воли и сделайте стандартную проверку для Шага в Сторону (на самом деле Шаг в Сторону будет «делать» пуля). Этот Дар работает только для одного выстрела.
- **Выстрел из-за угла (четвертый уровень)** – Дар которого боятся, позволяет Умникам стрелять из-за угла. Стаи любили использовать этот Дар с большим количеством оружия, создавая шквальный огонь через открытую дверь ещё до того, как войти в помещение. Дух птицы (опять же, кроме голубя) учит этому Дару.
  Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и прокидывает Восприятие + Огнестрельное оружие (*Perception+Firearms*) со сложностью 9. Требуется только один успех. Этот Дар можно применять только с одиночными выстрелами, при стрельбе очередями Дар не работает.
  МЕТ: Потратьте очко Гнозиса и сделайте Ментальную проверку (перепроверка Огнестрельное оружие). Успех позволит сделать

одиночный выстрел из-за угла. Дар не работает при стрельбе очередями.

- **Долг Семье (пятый уровень) –** Этот Дар был утерян из-за слишком сильной охраны и перестраховке. Только лидеры септа Центрального Дома могли учить этот Дар, после чего выучившие находились под пристальным вниманием и почти все знающие Дар были Умниками. Возможно, что одновременно этим Даром владели только пять Умников на Земле. Все умерли практически одновременно от банальной старости. Медленный коллапс системы Домов и быстрый коллапс Умников предрекли судьбу Дара. Есть несколько духов, которые могут научить этому Дару любого, а не только из (несуществующего) Дома. Однако это включено только для тех, кто не хочет придерживаться «официального» сеттинга, играет по временам до исчезновения Дара или хроника сконцентрирована на возрождении Дара.

  Дар позволяет игрокам вызвать духа предков других племён, которые были должны Ходящим по Стеклу (или историческим инкарнациям) ещё до смерти. Дар требует, чтобы представитель одного с вызываемым духом племени находился рядом («гость») и этот представитель должен иметь достоинство Предок (*Ancestors background*). Дар учится любым долгоживущим духом, например, духом черепахи или слона и чаще всего похожий дух призывается для того, чтобы быть свидетелем любых договорённостей между Ходящими и духами предков.

  Система: Гару тратит одно очко Воли и прокидывает Гнозис. Сложность 10 минус количество точек достоинства Предок у гостя. В случае успеха, вызванный дух вселяется в своего потомка и может обсуждать условия оплаты долга.

  Центральный Дом тщательно записывал долги племени, использовал немалые средства для выявления наличия оных, возникших до появления Умников, и использование Дара требовало голосования для вызова одного из должников. Хотя этим Даром можно было пользоваться и без подобного одобрения, такое использование не одобрялось. Игроку нужно позволить создать изначальный долг и самого дебитора, хотя необходимо объяснить, каким образом персонаж узнал о долге. Этот Дар позволяет обговорить условия возврата долга, а не прямо требовать оказать услугу. Если запрашиваемая услуга слишком велика, то предок может отказаться (по решению рассказчика).

  Плюс к этому, этот Дар может быть применён к нежелающему того гостю, а это хороший способ нажить врага.

  МЕТ: Потратьте пункт Воли и проведите Статическую проверку Гнозиса (сложность 10 минус уровни достоинства Предок у направленного потомка). В случае успеха, призванный предок вселяется в потомка для того, чтобы обговорить условия возврата долга. Этот Дар позволяет обговорить условия возврата долга, а не прямо требовать оказать услугу. Этот Дар может быть использован на «недобросовестного должника», но вызванная этим злоба не стоит затраченных усилий. За рассказчиком остаётся последнее слово при определении того, какая услуга окажется слишком большой.

Ритуалы

Малый Обряд (сезонные)

Третий уровень.
Смотри вторую главу (страница 40).
Система: После целого дня дарения подарков, руководитель ритуала начинает ритуал приватный молитвы, обычно перед изображением тотема септа. Это достаточно редкий ритуал, который выполняется в одиночку, другие Гару не могут участвовать или помогать. Игрок прокидывает Обаяние + Политика (*Charisma + Politics*) со сложностью 9. Каждый успех даёт бонус -1 ко всем броскам на все взаимодействия с любыми духами, связанными с подарками, которые были подарены за этот день. Здесь возможен гибкий подход, подарок в виде чаевых в 100 баксов разносчику газет позволит проще взаимодействовать с денежными д*у*хами. Этот бонус работает на всех Гару в каэрне и действует до конца года. Провал означает безвозмездное принятие ритуала без каких-либо бонусов.
МЕТ: После дарения подарков, руководитель ритуала молится и затем делает статическую Социальную проверку против восьми (перепроверка против Политики). В случае успеха каэрн получает благословение, связанное с подарками – хорошо одаренный мусорщик означает хорошие отношения с духами мусора и денег, а щедрое подношение церкви может означать потенциальное убежище. Рассказчик должен выбрать подходящее благословение основываясь на подарках, их количестве и отыгрыше – это не должно быть подарком для жадных игроков, и если тотем каэрна решит, что подарки были скупыми, а игроки неискренними, то тотем должен ответить соответствующе.

День Памяти (сезонный)

Второй уровень
См. вторую главу (стр. 41).
Система: Руководитель ритуала прокидывает Сообразительность + Ритуалы *(Wits+Rituals)* со сложностью 6. Если бросок удачен, дух соглашается охранять Мемориальный Зал в течение года. Если бросок провален, то дух нападает на всех присутствующих.
МЕТ: Сделайте Ментальную проверку (перепроверка Ритуалы). В случае успеха дух охраняет Мемориальный зал в течение года.

Прометеев Сон (Сезонный)

Второй уровень.
См. вторую главу (стр. 41). Данный ритуал относится ко второй половине недели (всё нужно для удачной первой половины – хорошая выпивка, закуска и компания). Руководитель ритуала выслушивает ожидания собравшихся Гару и закрывает неделю тостом за счастье септа в будущем году. Затем все собравшиеся на мгновение приклоняют головы и замолкают. Иногда данный ритуал выполняется после другого ритуала, но откладывают его очень редко.
Система: Руководитель ритуала прокидывает Сообразительность + Ритуалы (*Wits+Rituals)* со сложностью 7. В случае успехе все участвующие Гару восстанавливают Силу воли для того, чтобы войти в грядущий год. В случае трёх успехов, один из присутствующих Гару

посещает видение незначительного события будущего года. Пять успехов – незначительные видения посещают нескольких Гару или видение значительного события посетит одного Гару. Это на усмотрение рассказчика.
МЕТ: Руководитель ритуала делает Ментальную проверку (перепроверка Ритуалы). В случае успеха все Гару восстанавливают Силу воли. На усмотрение рассказчика у некоторых могут быть небольшие видения.

Ритуалы Городских Фермеров

Ритуал Роста (Мистический)

Первый уровень
Этот ритуал примечательный запасной вариант для Городских Фермеров, который позволяет им выращивать растения в не предназначенных для этого местах. Растения не начинают прорастать быстрее, они просто могут расти в пластике, бетоне или других необычных местах, получая питательные вещества из самой почвы. Для данного ритуала требуются три Гару.
Руководитель ритуала вырезает когтем углубление и сажает туда семя растения. Затем трое участников ритуала берутся за руки и создают руками треугольник, затем они опускаются на колени и обращаясь к духу материала просят, чтобы тот позаботился о растении. Если дух согласен, то тут же появится росток.
Система: Руководитель ритуала прокидывает Сообразительность + Ритуалы (*Wits+Rituals).* Сложность зависит от материала и местности. Заброшенный участок – 5, обычное городское здание – 7, место розлива нефти – 9. Каждый успех гарантирует выживание растения в течение 1 месяца. После этого растению будет нужно поливание и уход как за любым другим растением.
МЕТ: проведите стандартную проверку для ритуалов, сложность зависит от местности. Успех гарантирует выживание растения в течение 1 месяца. После этого растению будет нужно поливание и уход как за любым другим растением.

Диэс Ультима

Ритуал объединения

Первый уровень
Этот ритуал с книжным названием очень просто, но жизненно важен для лагеря, так как несёт понимание военной тактики Гару. Ритуал временно принимает родичей в стаю и просит тотем стаи принять их.
Для выполнения этого ритуала через костяшки пальцев Родичей и Гару стаи продевается хирургическая нить. Каждый Родич должен стоять рядом хотя бы с одним Гару, т.е. треть стаи должна быть оборотнями. На нитях между руками вешается стальной амулет в форме символа. Концы нити связываются и тем самым образуют круг. После этого руководитель ритуала трижды возносит молитву тотему стаи, с каждым разом всё неразборчивее. После завершения последней молитвы, все участники ритуала отдёргивают руки и нити разрывают кожу. Нить остаётся только пронизанной сквозь руку руководителя ритуала и он носит нить как цепочку на шее. Начиная с

этого момента руководитель ритуала становится основой стаи. В случае его смерти – эффект пропадает.

Система: Руководитель ритуала прокидывает Обаяние + Лидерство *(Charisma+Leadership)* со сложностью 6. Все Родичи получают благословение тотема стаи так же, как это происходит с Гару, и могут принимать участие в тактических операциях стаи. Количество успехов определяет количество сцен, в течение которых действует дар.

МЕТ: Руководитель ритуала делает Социальную проверку (перепроверка Лидерство). Все Родичи получают благословение тотема стаи так же, как это происходит с Гару, и могут принимать участие в тактических операциях стаи. Эффект действует одну цену.

Тотемы

Тотемы уважения

Стаурбриджский лев

Стоимость: 7

Хотя Ходящие по Стеклу и выскользнули из-под крыла Стаурбриджского Льва, он никогда не забывал о них. Иногда стаи впечатляют его настолько, что он соглашается принять их как своих детей.

Стаурбриджский Лев стал известен племени тогда же, когда был испытан паровоз с таким же названием в 1829. Он явился перед собравшимися Гару в виде Льва из стали, пара и гаек. Сейчас он чаще всего выглядит так же. Иногда он предстаёт в виде огромного поезда или бродяги времён Дикого Запада. Это тотем Уважения, так как он доставляет еду и воду и способствовал выживанию других племён во времена покорения Дикого Запада. Он победил страх технологии других племён и завоевал уважение к своей силе.

Черты: Стаурбриджский Лев верит не только в особенности личности, но в строгое чувство социальной ответственности. Он даёт каждому члену стаи дополнительный кубик к Обаянию *(Charisma),* +1 к Этикету *(Etiquette),* и дарует часть своей скорости и силы +2 к Атлетике *(Athletics).* Так же каждый член стаи получает одно очко Чести *(Honor).* Дети Стаурбриджского Льва могут взять дополнительно 3 очка Силы воли за историю.

Недостатки: Стаурбридский Лев требует, чтобы его дети никогда не пользовались автомобилями или мотоциклами. Он разрешает пользоваться кораблями для того, чтобы путешествовать за океаны, но не приветствует самолёты.

МЕТ: Дети Стаурбриджского Льва получают Социальную черту Обаятельный (*Charismatic*), +1 к уровень Этикета и +2 Атлетики. +1 к Чести при присоединении к Стаурбриджскому льву и могут взять 1 очко Силы воли за историю.

Тотемы Мудрости

Царь Обезьян

Стоимость: 8

Царь Обезьян это древний дух, которого любят Боли Цзоухицзе и некоторые Западные стаи. Изначально этот дух, появившийся из каменного яйца, не был королём, да и обезьяной его можно назвать с трудом, поскольку он был сделан из камня. Но обезьянья натура была неуёмна, и вскоре он уже учился у даосского волшебника 72 превращениям.

Но и этого было мало. Он бросил вызов Небу и потребовал себе место конюха, и когда потом его не могло победить войско небес, его одолел хитростью Будда. Царь Обезьян, Великий Мудрец, Равный Небу, Бог Победоносной Борьбы. Царь Обезьян одновременно и ученик, и воин, обманщик и обманутый. Это сильный тотем, который покровительствует протесту и учению.

Черты: Царь Обезьян, мастер скрытых побегов, учит своих учеников Дару Помутнение Туманного Взгляда (*Blur of the Milky Eye*) и Вскрытия печати (*Open Seal*) – ученики получают -2 к сложности всех бросков на уклонение или побег. Так же можно взять Допельгангер (*Doppelganger*) в качестве дара 3 уровня и выучить Скорость Мысли (*Speed of Thought*) как если бы это был Дар Ходящих по Стеклу. Обучаясь у даосского волшебника, Царь обезьян сам стал великолепным учителем, и его ученики могут приобретать Способности со скидкой 1 пункт (но минимальная цена остаётся 1).

Недостатки: Царь Обезьян – бунтарь, и он требует, чтобы его ученики никогда не принижали чью-то свободу. Хотя он и позволяет заточение прислужников Сороконожки (Змея), заточение Духов в фетишах неприемлемо. Это так же относится и к правам людей и ему нравится Ходящие, которые продвигают такие тенденции как свобода слова или защищают угнетаемые слои населения.

Царь Обезьян никогда не забывает обезьян, которые правили вместе с ним, и ученики Царя будут терять Честь (Honor) каждый раз как предадут кого-то из друзей или тех, за кого несут ответственность.

МЕТ: Дети Царя Обезьян получают Дар Помутнение Туманного Взгляда (*Blur of the Milky Eye*) и Вскрытия печати (*Open Seal*) и бонус два пункта на проверку уклонения или побега. Они так же могут учить Дар Скорость Мысли (*Speed of Thought*) как Дар племени.

Тотем Войны

Грохочущая Бум-Бум

Стоимость: 8

Так же известный как Гор, Сехмет, Нефертити, Бисямон-Тэн, Шанго, Вицлипуцли, Арес, Афина, Марс, Минерва, Тюр или Архангел Михаил, дух Войны – один из самых древних и самый ужасных. Она избирает только величайших из своих детей, и не терпит неповиновения. Она не только великий воин, но так же тактик и стратег. Она довольна успехами Диэс Ультима, и, в свою очередь, популярна среди них.

Грохочущая Бум-Бум проявляется в различных формах и всегда её форма соответствует времени. В наше время она является в виде летящего в небе бомбардировщика-стелс, облака пушечного дыма, называемого так же «Туман Войны», яростной взрослой женщины в военной форме или молодая девушки, закованной в кевлар и причудливо расположенные бронепластины – броню будущего.

Черты: Дети Грохочущей Бум-Бум получают по два кубика к броскам Огнестрельного оружия (*Firearms*) и Фехтования (*Melee*). Если цель видна, то в неё невозможно промахнуться. Максимальная сложность броска на проверку любого оружия – 8. Её дети так же обучены умению вести боевые действия и инстинктивно умеют пользоваться любым оружием. Так же они владеют знаниями тактики: её дети могут делать бросок Лидерства (*Leadership*) (без предварительного обучения) без штрафов, как в случае если

бы Лидерство было Талантом. У детей Грохочущей Бум-Бум никогда не заклинивает оружие.

Недостатки: Грохочущая Бум-Бум очень строга и следовать ей очень тяжело. Как главнокомандующая, она отдаёт приказания и им приходится подчиняться. Отказ может быть причиной увольнения, а действия против её воли – предательство. Она расстреливает предателей.

МЕТ: Гару под предводительством Грохочущей Бум-Бум получают два уровня Огнестрельного оружия (*Firearms*) и Фехтования (*Melee*). Если цель находится в зоне видимости, они получают две точки бонуса на дальние атаки. Так же они получают уровень Лидерства (*Leadership).* Оружие детей Грохочущей Бум-Бум никогда не заклинивает, хотя и может сломаться.

Бакс Всемогущий и Шальная Кредитка

Стоимость: 4

Бакс Всемогущий медленно рос в Американской экономике из Неучтённого Пятака в Вертящийся Четвертак, пока он не вырос в Бакс Всемогущий после Первой Мировой войны. Он выглядит как шумный, страдающий от излишнего веса, мужчина в широкополой ковбойской шляпе и дорогущем костюме «Аля-ковбой» и курит Осквернителей в сигарах. Он постоянно трёт своё больное колено, но делает это с громким кряхтением и улыбкой. Это основной тотем американских стай.

Однако в последнее время у него появилась соперница, Шальная Кредитка, которая появилась как соблазнительно красивая молодая девушка в деловом костюме. Она начала буквально красть стаи, которые иначе бы поклонялись Баксу Всемогущему. Шальная Кредитка - это молодой дух, никто не видел её до 1995 году и её благословение схоже с благословением Бакса Всемогущего. Эти двое точно как-то связаны, но никто не знает как именно.

Но эти два духа ненавидят друг друга. Бакс Всемогущий громко проклинает имя соперницы, а Шальная Кредитка прячет свое недовольство в завораживающем смехе.

Черты: Оба духа предлагают стаям одно и то же (Бакс Всемогущий называет свои стаи «детьми», а Кредитка – «клиентами»). -3 ко всем броскам связанных с коммерцией и все Гару с этим тотемом получают 2 точки в Ресурсах (*Resources*).

Недостатки: Бакс Всемогущий требует, чтобы его дети пользовались только американской валютой, что по сути означает, что неамериканские стаи им никогда не будут приняты. Когда стая находится не в Америке, силы тотема должны быть направлены только на получение прибыли. Так же дух настаивает, чтобы никто не пользовался кредитными картами.

Шальная Кредитка, наоборот, интернационалистка. Она требует получения прибыли, чтобы каждый финансовый год заканчивался прибылью. Плюс нельзя пользоваться банкнотами и монетами.

МЕТ: Стаи под покровительством этих тотемов получают бонус в три точки на проверки связанные с финансами и бизнесом и две точки в Ресурсах.

Фетиши

У Ходящих по Стеклу есть три основных вида Фетишей. Первые – обычные фетиши, ничем не отличающиеся от фетишей других племён. Вторые – киберфетиши, бионические или кибернетические импланты, к которым привязан дух. Они автоматически остаются, когда Гару меняет форму и являются уникальными для Киберпсов. Третьи – софт или компьютерные

программы с заложенными в них духами. Каждая программа помещается на одну дискету. Ко всем фетишам применяются одинаковые правила.

Обычные фетиши

Воздушные кроссовки.

Уровень: 1, Гнозис: 2

Это должна быть обувь! Будучи изобретёнными после погони по крышам, которая приняла жаркий оборот, эти баскетбольные кроссовки позволили Ходящим буквально парить, когда они прыгали. Ходящие по Стеклу получают два кубика к любым проверкам Атлетики (*Athletics*) предусматривающим прыжки. В дополнении к этому Ходящий не получат повреждений при падении если удалось прокинуть Ловкость + Атлетика (*Dexterity+Athletics*) (сложность равна количеству этажей). В ботинки заключается дух Ветра, и они могут быть использованы только в форме Хомид и Глабро.

Большая чёрная книжка

Уровень:3, Гнозис 6

Любимая вещь большинства Корпократов или других часто общающихся Ходящих. Это карманная записная книжка, в которой есть телефоны всех смертных, у которых есть телефон. Все записи сделаны рукой владельца. Забавно то, что в этот фетиш заключён дух Юмора.

Бурдюк серповидной луны

Уровень: 3, Гнозис:5

До сих пор популярный у женщин Ходящих по Стеклу с ближнего востока фетиш. Он используется для того, чтобы скрыть пол война во время Джихада. Дух Боевой ярости привязывается к бурдюку. Выливая воду на когти, Ходящая получает Дар Когти-лезвия (*Razor Claws*). В качестве другого варианта использования фетиша – вылить на обычное лезвие, тогда оно начнёт наносить тяжёлые (*aggravated*) повреждения. Воду можно выпить, и тогда выпивший впадает в Ярость. Только один их перечисленных эффектов может быть наложен единовременно. Продолжительность – сцена.

9 миллиметров Фогга.

Уровень 6, Гнозис 8

Больше всего из оружия Ходящие любят превращать в фетиши – пистолеты. Существует много вариантов, но самый часто используемый – 9мм Фогга. Согласно легенде, детектив из Чикаго Джексон Фогг посвятил свою жизнь тому, чтобы уничтожить Джианлуиджи и в конечном итоге он встретил Люччи на берегу в окружении всей стаи. Луччи насмехался над Джексоном почти час, после чего тот выстрелил. Выстрел был столь неожиданным и точным, что почти стоил Люччи жизни. Стая разорвала полицейского на кусочки, но его смелость привлекла духа Ветра, и тот привязал себя к оружию, тем самым увеличив скорость и точность. Люччи сам пользовался этим оружием до конца жизни.

Любая пуля, выпущенная из такого оружия, наносит тяжёлые (*aggravated*) повреждения и все проверки при стрельбе из такого оружия идут со сложностью -3. Более того, не двигая и не меняя цель в течение хода, добавляет два кубика к повреждениям. Таким образом, можно накопить до 20 кубиков.

СпиКом

Уровень: 1, Гнозис: 2

Излюбленный фетиш Диэс Ультима. Используется для коммуникации, причём рабочей средой является Умбра. Представляет собой крепящуюся на пояс металлическую коробочку, от которой идут провода к наушникам и микрофону. Каждый СпиКом содержит в себе Узорного Паука. Когда кто-то начинает говорить в микрофон, Паук записывает сообщение, определяет, кому оно адресовано, затем перемещается в другой СпиКом и доставляет сообщение.

Такая система означает, что сообщение может быть передано только от одного человека другому. Для того, чтобы координировать работу группы, многие стаи организовывают свои СпиКом для работы с центральными серверами, которые направляют пуков ко всем СпиКомам.

Техасская Стопка

Уровень 1, Гнозис 1.

Особенно ценится Ходящими из Техаса и Джорджии. Этот фетиш даёт на Дар Сопротивление Токсинам (*Resist Toxin*) любому, кто выпьет из стопки. Однако, интоксикация протекает так же, накладываются те же штрафы, просто Гару может выпить больше спиртного прежде чем уйдёт на своих ногах (на чужих он уйти не сможет). Хотя стопка всегда наполовину полная, все Ходящие, у которых есть этот фетиш, совсем не оптимисты.

Киберфетиши

Более детальное описание Киберфетишей, как и других кибернетических и технических устройств, есть в Книге Ткачихи (*Book of the Weaver*). Далее приведены специфические фетиши.

Устройство для изменения тела

Уровень 4, Гнозис 7

Эта система наноустройств распространяется по телу Гару и буквально уничтожает его физическую форму, возможность изменяться и регенерировать. Но в свою очередь устройство даёт возможность перестраивать тело. Гару могут растягивать конечности, полностью изменять физическое тело (высота, вес и т.д.) превращать тело в змееподобную трубку или придавать любую другую форму.

Высокочастотный Передатчик

Уровень 1, Гнозис 2

Ухо волка может слышать более высокие звуки, чем человека. Этот киберфетиш повышает тон голоса Гару выше порога слышимости человека, но оставляя в пределах слышимости волка, позволяя говорить в не воспринимаемом человеком диапазоне. Хотя этот фетиш можно использовать в любой форме, слышать изменённую речь могут только Люпусы, Хиспо и Криносы.

Персональные резервы

Уровень 3, Гнозис 6.

Иногда просто не хватает патронов. Этот киберфетиш представляет собой металлическую трубку, идущую из живота Гару, которую можно подсоединить к приспособленному для этого оружию. Как только патроны

заканчиваются, Гару может, буквально, заряжать в оружие Ярость или Гнозис (один пункт на полную зарядку). Патроны формируются и хранятся в желудке Ходящего.

Софт

Вирус для железа

Уровень 1, Гнозис 3

Любой оператор службы поддержки скажет вам, что вирусы не могут повредить оборудование, только программную часть. Но это не обычный вирус. Программа, с привязанным к ней Узорным Пауком, привязывает себя к часто использующемуся многими компьютерами оборудованию (например, камере), и уничтожает оборудование, которое чаще всего используется компьютером (например, монитор) в самой вульгарной форме. Чаще всего это взрыв. Что происходит с принтерами, оставляем на усмотрение Рассказчика.

Сниффер

Уровень 2, Гнозис 4

Основная поисковая программа, к которой привязан дух любой городской птицы. Программу можно запускать на любой камере, которая каким-то образом подключена к компьютеру. Программа конфигурируется для поиска всех, кто подходит под определённое описание. Эффективность этой программы зависит от обширности системы – на государственном уровне она может быть крайне эффективна.

Абсолютный Поисковик

Уровень 4, Гнозис 6

Поиск кого-либо в интернете лучше выполнять по средствам обычного поискового сервиса, а вот в реальном мире – с помощью этой программы, в которую встроен дух Таракана. Программа способна найти кого угодно (если, конечно, цель есть в физическом мире) и указать место положения на мониторе. Для проверки пробрасывается собственный Гнозис с установленной рассказчиком сложностью, зависящей от того, насколько трудно найти цель. Найти потерянный кошелек – 6, потерянный Коготь Змея – 10, если вообще это возможно. В результате, эту программу нельзя считать самым надёжным источником на свете, но вот если вы постоянно забываете, куда положили очки – эта программа для вас.

Хотите быть Стражником?

Стражники были теологами, учителями, алхимиками, торговцами, монахами и монахинями в Средневековой Европе. Более подробная информация приводится в книге Тёмные века: Оборотни (*Dark Ages: Werewolf*).

Хотите быть Тетрасомианцем?

Тетрасомианцы это Ходящие во времена Ренессанса в Европе. Это гуманисты, классицисты, ученые, художники и окультисты. Стартовые ограничения на Волю и Дополнения такие же, как и у Ходящих по Стеклу.

Дары Тетрасомианцев

- **Контроль над простым механизмом (первый уровень)** – такой же, как дар Ходящих по Стеклу.
- **МЕТ:** см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*
- **Душа Персефоны (первый уровень)** – как дар Черных Фурий Дыхание Вильда (*Breath of the Wyld*) , но обучается духом Растений.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*
- **Мелодия Орфея (первый уровень)** – заинтригованные тайнами Орфея и покровителями песен и поэзии эпохи Возрождения, Тетрасомианцы изобрели Дар, который сбивал с толку любого, кто услышит их песню, игру на инструменте или стихотворение.
  Система: Гару тратит пункт Ярости или Гнозиса и делает проверку Сообразительности + Выступление (*Wits+Performance*). В случае успеха, все, кто находится рядом, будут вынуждены обратить внимание на Тетрасомианца. Это не значит, что они расположатся рядом с Гару, они просто не смогут проигнорировать его.
  МЕТ: Потратьте пункт Гнозиса или Ярости и сделайте Ментальную Проверку (перепроверка Выступление). В случае успеха, все в зоне слышимости должны сфокусировать внимание на вас. Это не работает как недостаток клана Тореадор, словно смотрят на вас с мечтательными улыбками, им даже не обязательно вас любить. Но вас нельзя игнорировать, пока вы не закончите представление.
- **Ангельская уловка (второй уровень)** – схож с даром Ходящих по Стеклу Пенни с Небес, но только превращает серебреные пенни (стоимостью одна двенадцатая от шиллинга) в золотые энджелы[7] (стоимость в 10 шиллингов). Сложность 8.
  МЕТ: как для Пенни с Небес, см. выше, с поправкой, что серебро превращается в золото.
- **Мех Геры (второй уровень)** – Как дар Ходящих по Стеклу Стальной Мех, но вместо стали используется камень и учится элементалями Земли.
  МЕТ: см *Стальной Мех*
- **Контроль сложных механизмов (третий уровень) –** как дар Ходящих по Стеклу.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*.
- **Благосклонность элементов (третий уровень) –** как дар Ходящих по Стеклу, но с классическими элементами, а не городскими – земля, вода, огонь или воздух. Со временем этот дар эволюционировал в его современный вариант.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*, но используйте классический элемент.
- **Допельгангер (четвёртый уровень) –** как дар Ходящих по Стеклу.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*.
- **Гнев Зевса (четвёртый уровень) –** как дар Ходящих по Стеклу третьего уровня Электрошок, но с поправкой, что цель не должна касаться проводника или Тетрасомианца.
  МЕТ: как Электрошок описанный ранее, но вам не нужно дотрагиваться до цели и цель не обязательно должна касаться проводника.

[7] Энджел или Ангел - золотая монета, выпускавшаяся во Франции и Англии.

- **Небесный суд (пятый уровень) –** Примерив мантию спокойствия Аида, Тетрасомианцы научились соблюдать строжайшую дисциплину даже в самых сильных порывах Ярости.
  Система: После изучения данный дар становится активен всегда. Тетрасомианец может самостоятельно войти в состояние Ярости (*Frenzy*), но частично способен контролировать свои действия. Он может выбрать, пользоваться ли ему оружием ближнего боя или когтями, может избирать цели. Он всё так же не может остановить Ярость (или прекратить бой) пока битва не завершена и не может использовать оружие дальнего боя. Если Тетрасомианец попадает в Сети Змея, этот дар больше его не защищает.
  МЕТ: После изучения данный дар становится активен всегда. Вы можете добровольно впасть в Ярость и контролировать некоторые действия в таком состоянии. Вы можете выбирать цели и оружие ближнего боя, но не можете остановить Ярость или прекратить сражаться, пока не закончена битва. Вы не можете пользоваться оружием дальнего боя. Дар пропадает, если вы попадаете в Сети Змея.
- **Идеальный баланс души (пятый уровень) -** Как дар Ходящих по Стеклу Механика Хаоса (*Chaos Mechanics*).
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild).*

Хотите быть Железным Всадником?

Железные всадники это Ходящие по Стеклу в Америке времён покорения Дикого Запада и в Европе середины 19-го века. Это сборище свихнувшихся учёных, железнодорожных баронов, инженеров, механиков и топографов. Ограничения по Воле и Дополнениям такие же как и у Ходящих.

МЕТ: Более подробная информация по Железным Всадникам и Гару в Америке в 19 веке см. в *Laws of the Wyld West.*

Дары Железных Всадников

- **Контроль над простым механизмом (первый уровень)** – такой же, как дар Ходящих по Стеклу.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*
- **Фокус с верёвкой (первый уровень) –** Железные Всадники могут управлять веревкой, просто держа её в руках и отдавая команды, например, завязаться в петлю, или любые другие эффекты.
  Система: Игрок тратит один пункт Воли и дотрагивается до верёвки. Пока верёвка не отпущена, она слушается всех команд. Эффект действует только на одну верёвку единовременно.
  МЕТ: Потратьте очко Воли и дотроньтесь до верёвки. Верёвка будет слушаться ваших команд до тех пор, пока вы её не отпустите.
- **Почувствовать Ткачиху (первый уровень) -** как Дар Метисов: Почувствовать Змея, но вместо духов Змея, позволяет чувствовать духов Ткачихи и прокидывается Восприятие + Ремёсла (*Perception+Crafts*).
  МЕТ: как Почувствовать Змея (см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)),* но перепроверка Ремёсла. Как и Почувствовать Змея, даёт лишь общее представление и не применим как средство точного наведения. Многие рукодельные вещи несут на себе что-то от Великой Ткачихи.

- **Хорошо смазанный механизм (первый уровень) –** как Дар Диэс Ультима.
  МЕТ: см. дар Хорошо смазанный механизм выше.
- **Железные когти (второй уровень) –** Когти Гару становятся железными.
  Система: Гару тратит один пункт Ярости и кладёт свои когти на металлический объект. До конца сцены его когти наносят на один кубик больше повреждений. Для фей и подменышей повреждения становятся тяжёлыми (*aggravated*). Если существо наносит повреждения в момент когда его атакуют (вроде кислотной кожи Фоморов), Гару получает три кубика на поглощение таких повреждений.
  МЕТ: Потратьте пункт Ярости и дотроньтесь когтями до железа. До конца сцены ваши когти наносят дополнительный уровень повреждений. Для фей и подменышей повреждения становятся тяжёлыми (*aggravated*) (см. *The shining Host* для более подробного описания воздействия железа на подменышей). Если существо наносит повреждения в момент когда его атакуют (вроде кислотной кожи), Гару получает два дополнительных уровня здоровья Здоровый (*Healthy*).
- **Железный покров (второй уровень) –** как дар Стальной Мех.
  МЕТ: см. Стальной Мех выше.
- **Пульс железной дороги (второй уровень) –** приложив ухо к рельсу, Всадник способен услышать всё, что происходит вдоль железной дороги. Этому Дару учит дух Железа.
  Система: Игрок прокидывает Восприятие + Наука (*Perception+Science*). Сложность зависит от дальности источника звука, начиная с 4 для 20 миль и увеличиваясь на единицу за каждые 10 миль до максимума 10. Чем больше набрано успехов, тем более чётко слышен звук.
  МЕТ: Сделайте Ментальную проверку (перепроверка Наука). Успех позволяет слышать звуки на расстоянии до 10 миль от вас.
- **Ярость молний (третий уровень) –** как Дар Ходящих Электрошок.
  МЕТ: см. Электрошок выше.
- **Отбросить металл (третий уровень) –** простым жестом оборотень может использовать магнитные силы и поднять в воздух все железосодержащие металлы рядом с ним.
  Система: Игрок тратит очко Гнозиса и прокидывает Сила + Наука (*Strength+Science*) со сложностью 7. Все железистые металлические объекты в радиусе 30 футов от Всадника отлетают на 20 футов в направлении от использующего Дар. За каждый успех можно отбросить предметы весом до 5 фунтов. Если кто-то держит объект, то предмет может остаться в руках, если победит в проверке Силы с Всадником.
  МЕТ: Потратьте очко Гнозиса и сделайте Физическую проверку (перепроверка Наука). В случае успеха, ваш жест отбросит все железистые металлические объекты в радиусе 30 футов от вас или отбросит металлические объекты в 5 фунтов. Чтобы выбить что-то из рук другого (или для того, чтобы не выбило), проведите Физическое состязание.
- **Видоизменить объект (третий уровень) –** как Дар Хомидов**.**

МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*

- **Двойник (четвёртый уровень) –** как Дар Ходящих Допельгангер.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)*
- **Подарок Железной Лошади (четвёртый уровень) –** находясь между рельсов, Железный Всадник может воззвать к силе Стаурбриджского Льва.
  Система: После изучения данный дар становится активен всегда. Всегда, когда Гару дотрагивается или находится между железнодорожных путей, он может бежать с удвоенной скоростью не уставая и получает дополнительный кубик на все физические атрибуты. Несколько современных Ходящих по Стеклу пытаются адаптировать этот почти утерянный Дар к хайвеям.
  МЕТ: После изучения данный дар становится активен всегда. Вы должны дотрагиваться или находится между железнодорожных путей. Вы способны бежать с удвоенной скоростью не уставая, и получаете дополнительные три Физических атрибута (пропадает, если уйдёте от путей).
- **Успокоить стадо (пятый уровень)** – Когда активирован, Всадники не вызывают Проклятья или Делирия в людях даже находясь в Криносе. Этому Дару учат духи собак или любых одомашненных животных.
  Система: Игрок прокидывает Манипулирование + Хитрость (*Manipulation+Subterfuge*) со сложностью 7. Каждый успех поддерживает Дар в течение часа.
  МЕТ: Проведите Социальную проверку (перепроверка Хитрость). В течение часа вы не вызываете в людях Делирий или Проклятье в обычных людях, даже если вы в форме Кринос.
- **Успокоить бурю (пятый уровень) –** Всадники могли разгонять Шторма Умбры и атаковать духов Вильда силами Ткачихи.
  Система: Игрок тратит два пункта Гнозиса и прокидывает Гнизос (сложность 8). Количество успехов определяет эффективность. Один успех может успокоить Бриз или замедлить сильный Ветер. Пять – успокоить Ураган. Если использовать против Духов Вильда, сложность будет равна Гнозису духа, и каждый успех будет наносить повреждения в три Эссенции.
  МЕТ: Потратьте два пункта Гнозиса и сделайте проверку Гнозиса. Успех означает, что вы можете развеять Шторм в Умбре начиная с Бриза и заканчивая Ураганом. Если используется против духов Вильда, то дар наносит повреждения в три Эссенции.

Вы хотите быть Боли Цзоухицзе?

Боли Цзоухицзе это Китайские Ходящие по Стеклу. В своё время они были кем угодно, начиная с ремесленников, воинов и крестьян в древнем Китае и заканчивая предпринимателями, геомантами, воришками и торговцами оружием. Их деятельность, скорее, определяется не временем, а территорией, ниже приведён набор Даров (и один немного изменённый Дар) подходящих для всех времён. Так же они могут использовать любой из соответствующих времени даров Ходящих.

Дары Боли Цзоухицзе

- **Око Шэн-Нуна (первый уровень) –** Боли Цзоухицзе могут видеть от лица предмета и концентрироваться на дополнительном деле, что, в свою очередь, позволяет с лёгкостью справляться с несколькими задачами. Изначально этот дар использовался для того, чтобы одинаково ловко фехтовать двумя мечами, но может быть использован любой предмет, даже непосредственно рука самого оборотня. Многие Боли Цзоухтцзе используют этот дар для стрельбы с двух рук, точно и быстро целясь двумя пистолетами. Кому-то нравится разбираться голыми руками с второстепенными врагами, пока взор прикован к основной цели. Этому Дару учит либо дух Обезьяны или дух Войны.
  Система: Гару тратит пункт Гнозиса и получает дополнительное действие. В дополнении к этому, Гару не обязательно видеть цель чтобы её атаковать. Так же, пока этот дар активен, не применяются модификаторы видимости.
  МЕТ: Потратьте один пункт Гнозиса для активации дара и получения дополнительного действия. Эффект действует только один ход.
- **Честь Фу Си (второй уровень) –** если беззащитному члену стаи или Родичу грозит опасность, Боли Цзоухицзе может выйти за рамки своих обычных возможностей для того, чтобы защитить его. Дух любого животного, который заботиться о жизни, могут обучить этому Дару.
  Система: Рассказчик должен согласиться с тем, что член семьи Гару или член стаи действительно беззащитен и не может постоять за себя. Обратите внимание, что за редким исключением, любой человек, оказавшийся перед оборотнем должен считаться беззащитным. Если рассказчик согласен, то игрок может потратить одно очко Ярости и добавить один кубик ко всем Физическим характеристикам за каждое очко постоянной Чести персонажа до конца сцены.
  МЕТ: Потратьте один пункт Ярости и добавьте дополнительный пункт Физических характеристик за каждый пункт постоянной Чести персонажа. Дар действует до конца сцены.
- **Приказы Яо (третий уровень) –** Как дар третьего уровня Ходящих Благосклонность элементов. При взятии Дара, Боли Цзоухицзе должен выбрать один из восточных элементов которым будет управлять (вода, дерево, огонь, земля и металл) или городские элементали. Персонаж никогда не сможет управлять элементалями других групп.
  МЕТ: см. *Законы Дикой Природы (Laws of the Wild)* Дар Благосклонность элементов. Выберите элементалей, которыми сможете управлять (традиционные восточные или городские). Персонаж никогда не сможет управлять элементалями других типов.
- **Стойкость Юя (четвёртый уровень) –** Юю была дана ответственейшая задача – охранять древний Китай от разливов Желтой Реки, очень утомительное поручение, с которым никто кроме него не мог справиться. Как и Юя, обладателя этого дара нельзя победить в испытании на стойкость. Этому дару учит дух Горного козла.
  Система: Боли Цзоухицзе тратит один пункт Ярости и один пункт Воли. До конца сцены любое задание, связанное с Выносливостью

(*Stamina*), не может быть провалено. Пытки никогда не сломят его. Хотя он и не сможет дышать под водой, и лёгкие могут наполниться водой, обладатель дара не умрёт. Единственное исключение – поглощаемый урон (*soaking damage*). Пока этот Дар активен, Боли Цзоухицзе гарантированно поглощает минимум один уровень повреждений, иначе получал бы обычные повреждения.

МЕТ: Потратьте один пункт Ярости и один пункт Воли. До конца сцены, вы получаете три бонусных очка физическим проверкам, связанным с выносливостью. Вы получаете на один уровень меньше повреждений, чем в обычных условиях.

- **Жертва Хуан Ди (пятый уровень) –** Хуан Ди был известен не только за свои изобретения, но и как Жёлтый Повелитель и великий лидер. Обычно дар используется альфами стай в трудные времена, чтобы вылечить своих подчинённых. Этому дару учит один единственный дух, который живёт у подножья горы Быка и вечно вопит. Дух не похож ни на что, и обучает Дару только на рассвете.

  Система: Боли Цзоухицзе тратит два пункта Гнозиса и прокидывает Выносливость + Лидерство (*Stamina+Leadership*) со сложностью 8. Каждый успех позволяет одному члену стаи вылечить столько уровней повреждения (даже тяжёлых (*aggravated*)) сколько успехов выпало.

  МЕТ: Потратьте два пункта Гнозиса и седлайте физическую проверку (перепроверка Лидерством). Успех позволит члену стаи вылечить столько уровней повреждения (включая тяжёлые), сколько у него Лидерства.

Глава четвертая: Досье (заготовки и легенды)

«Мы – разумный вид и использование разума по назначению приносит нам удовольствие. В этом плане, наш мозг подобен мышцам. Когда мы им пользуемся, мы себя хорошо чувствуем. Понимание приносит радость.»
Карл Саган, «Мозг Брока».

Начиная с самого начала, племя Таракана было отделено от остальной нации Гару. Блуждая больше по городам, чем по дикой местности, они вызывали всё больше недоверия у тех Гару, кто считал, что место оборотня, как у волка, в глуши. Люди продвигались всё дальше и дальше, всё сильнее и сильнее меняя среду своего обитания. Часть недоверия к людям передалась и Ходящим по Стеклу. Но они сохранили свою веру в то, что Ткачиха может быть таким же хорошим союзником, как и Вильд и то, что человеческая составляющая так же важна (и, к сожалению, более важная) как и волчья. Но сейчас есть вероятность, что это зашло слишком далеко. Остальные племена называют Ткачиху таким же врагом, как и Змея – возможно, для спасения Гайи будет недостаточно распутать кольца Змея.

Сейчас взгляды нации Гару прикованы к Ходящим по Стеклу. Поговаривают, что сейчас Ходящие находятся на краю пропасти и вот-вот упадут в лапы Ткачихи, как в своё время Белые Плакальщики попали в лапы Змея. Кто-то даже считает, что это уже произошло. На Ходящих оказывают очень сильное давление, заставляя их отстаивать выбор жить в городах, смешивая человеческую науку, инструменты Ткачихи и шаманизм Гайи. Им необходимо доказать, что они приняли правильное решение и им необходимо сделать это как можно быстрее.

Но шансы есть и сейчас. Величайшие умы племени являются действительно великими, а войны такие же смертоносные, как и в других племенах. Устремлённость Ходящих в будущее, дала возможность планировать наперёд и готовиться к грядущим трудностям. Это тяжёлые времена и необходимо приспосабливаться, но ведь именно это Ходящие по Стеклу делали всегда лучше всего.

Разведчик

Цитата: *Да, вижу его. Хрен моржовый. Знаешь, я тут очень близко к ним зависла, ты уверен, что они не засекут меня? Да я даже могу снять его из моего пистолета… вот так. Ну, они тоже могут шлёпнуть меня, если я не быстро не смоюсь. Можно я рискну?*

Вступление: Ничто так не портит хорошо спланированное ограбление, как шизик в виде горы мышц и меха. Ты провела детство в неблагополучной семье, стараясь проводить на улице больше времени, чем дома. Тебе не хотелось жить на улице, а воровство было приемлемой альтернативой проституции. Поэтому ты начала красть. Из карманов и супермаркетов. Или из домов. Из домов богатых людей. Периодически были и провалы, и тебе приходилось уносить ноги, а полиция не могла тебя догнать, что медленно перешло в уверенность, что им никогда и не удастся. Ты была неуловима, и воровство стало уже не просто способом заработать, а вызовом.

Не нужно говорить, что тебя здорово разозлили, поймав с какой-то большой золотой побрякушкой. Этого было достаточно, чтобы вывести из себя, а когда Ярость спала и ты увидела вокруг разорванные трупы, ты зарыдала. Ты даже толком не могла ответить, когда толпа монстров

вытащила тебя оттуда. Но каким-то странным образом уверенность в неуязвимости сохранилась. Ты была достаточно потрясена, чтобы принять те невероятные вещи, которые тебе рассказали. И ты была достаточно сильной, чтобы придти в себя и помочь замести следы.

Это впечатлило всех, включая женщину с мягким голосом, которая предположила, что твои невероятные таланты проникновения могут стать ещё лучше и быть использованы в положительных целях. А ещё они пообещали принять тебя, пообещали дружбу и даже семью, которой у тебя никогда не было – именно это и подкупило тебя. Вскоре ты уже не крала магнитофоны, а вела наблюдение и делала фотографии.

Концепция: Кратко: ты вооруженный камерой, сообразительностью и незаметностью шпион. Но ты не только неуловимая тень, твои новые друзья не настолько глупы, чтобы тренировать тебя только в узкой области. Ты умеешь собирать информацию, оставаясь незаметной даже на открытой местности. Если что-то нужно выяснить, ты это сделаешь и сообщишь кому надо.

Отыгрыш: Детство полное физического и эмоционального притеснения дало тебе фаталистический взгляд на твою безопасность: так или иначе ты умрёшь несмотря ни на что. Будь более чем смелой, будь безбашенной, не пасуй ни перед чем ради цели миссии. Но когда ты не на задании, ты становишься совершенно другой и полностью посвящаешь себя стае, Гару и Родичам одинаково, что заставляет многих любить тебя. Это твоя семья. Ты любишь их.

Вещи: Бинокль, верёвка, очки ночного виденья, инфракрасный сканер и самое важное- камера.

Порода: Хомид
Покровительство: Рагабаш
Лагерь: Диэс Ультима
Концепция: Разведчик
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность (детали) 4, Атлетика 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Первородный облик 1, Знание улиц 1.
Навыки: Этикет 1, Стрельба 2, Фехтование 1, Скрытность (городские условия) 4.
Познания: Расследование 3, Языки 1, Политика 1
Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 4, Тотем 1
Слава: 1, **Честь:** 2, **Мудрость:** 0
Ярость: 2; **Гнозис**: 1; **Воля**: 3
Дары: Убеждение, Помутнение Туманного Взгляда, Глаза Небоскрёба
Недостаток племени: не может восстанавливать Гнозис в дикой местности.

Вкладчик в рискованные предприятия

Цитата: *Слушай, я достану тебе бабки, но хотя бы сделай вид, что пытаешься навариться на этой сделке. Мне же нужно как-то оправдать своё решение перед инвесторами.*

Вступление: Иногда тебе кажется, что ты не на своём месте. Твои родители перебрались сюда только тридцать лет назад, и ты первый в своей семье, кто пошёл в колледж. Это было одновременно и странно, и

удивительно. Хотя ты чувствовал постоянное давление, связанное с всеобщим ожиданием успехов, но семья тебя всегда поддерживала. Хотя ты и завалил пару предметов, но ты выпустился как экономист, и планировал работать на брокера.

Вот тогда-то всё и произошло. Ночью ты праздновал с друзьями в клубе, а один из них начал приставать к девушке. Она собиралась развернуться и уйти, а он поднял руку… А после этого ты ничего не помнишь.

Это было за день до того, как ты снова пришёл в себя, хотя и не без помощи септа. Ты уже смирился с новым положением дел и даже хотел вернуть к запланированному, но тут тебе пришла хорошая идея. Ты попросил одного из новых друзей дёрнуть пару ниточек, и получил работу, которая мало того, чтобы намного лучше, чем ты предполагал, но ещё и позволяла делать полезные вещи.

Концепция: девять из десяти экономических вложений проваливаются. Вкладчики в рискованные проекты занимаются тем, что инвестируют деньги состоятельных людей в новые сферы бизнеса или в изобретения и ожидают, что одно из десяти вложений будет удачным. Но у тебя есть то, чего нет у других, и небольшая жертва Шальной Кредитке выливается в солидную прибыль. Имея гарантию на одну удачную сделку, десять других бюджетов могут быть даны септу без какой либо прибыли. А с гарантией на две удачных сделки, можно распоряжаться ещё восемью большими бюджетами. Ты достаточно быстро стал спонсором септа.

Отыгрыш: Ради прибыли ты можешь работать с людьми, но не с духами. Каждый день ты приносишь жертву духам, которые помогаю тебе (со специально адаптированной исламской молитвой). И ты приносишь очень щедрую жертву. Твой подход: относись к ним хорошо, и они будут относиться к тебе так же. К друзьям у тебя такой же подход и ты считаешь делом чести оплатить даже незначительную вещь, в которой они нуждаются. С семьёй у тебя другая ситуация – ты не разговаривал с ними с момента Первого Превращения. Ты не знаешь, с чего начать.

Вещи: Карманный компьютер, в котором ежедневник забит встречами. Бумажник, визитки и пистолет (на всякий пожарный).

Порода: Хомид
Покровительство: Теург
Концепция: вкладчик в рискованные предприятия
Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость, 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 1, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 1, Первородный облик 1, Знание улиц 1, Хитрость 3.
Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Выступление 2
Познания: Компьютеры 3, Загадки 1, Расследование 3, Закон 2, Языки 1, Ритуалы 3,
Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 3, Обряды 2, Тотем 2
Слава: 0, **Честь:** 0, **Мудрость: 3**
Ярость: 2; **Гнозис**: 3; **Воля**: 4
Дары: Убеждение, Речь Духов, Управление Духом, Контроль над простым механизмом
Недостаток племени: не может восстанавливать Гнозис в дикой местности

Бывший агент.

Цитата: *Полиграф показывает совсем другое. Всё точно. А, я забыл сказать: Сара нашла три волоса в холле и по их длине выходит, что они от Криноса. Странновато, не так ли? Мой первый вопрос: вы всё ещё настаиваете на своих показаниях?*

Вступление: Честно говоря, ты для этой работы не подходил с самого начала. Прошёл год как ты закончил колледж с дипломом по праву и без единой мысли о дальнейшей работе. В местном отделении ФБР появилась вакансия специалиста по анализу разведданных, и тебя приняли на работу. Через год, что-то внутри тебя заставляло сделать как в фильмах, ты подал заявку на специального агента и после шестнадцати недель обучения ты стал таковым.

Через пару месяцев причина постоянной жажды приключений всплыла в виде Первого Превращения; тебе было двадцать семь лет. Всё рассыпалось. Стоило тебе определить для себя, в какую сторону двигаться, как всё изменилось, да ещё так, как ты себе никогда не мог представить. Но ты взял себя в руки и задал простой вопрос: Как мои знания могут помочь Гайе?

Сейчас ты используешь свои знания, чтобы быть самым лучшим Филодоксом. Ты комбинируешь технологические приспособления, навыки ведения допроса и расследования, которым ты учился, чтобы получить информацию и о врагах септа, и о недоброжелателях в нём самом.

Концепция: Ты следователь, которого научили всему самому эффективному, что только существует на данный момент. И если кто-то назовёт тебя контрразведчиком септа, значит, ты ведёшь очень эффективные действия против Змея, потому что ты твёрдо уверен, что лучшая та группа, где все играют в одну игру. Ты страстно следишь за тем, чтобы все в септе были честными, устремлёнными в одном направлении и строго придерживались Литании.

Отыгрыш: Можешь спокойно утверждать, что Вард был лучше Андерсона. Ты чётко следишь за соблюдением порядка, но и к себе ты требователен не менее чем к другим. Люди ненавидят тех, кто постоянно следит за ними, но ты здесь не для того, тебя любили, ты тут для того, чтобы выиграть войну. И ведя эту войну, возможно, ты и можешь слегка отойти от правил, но ты тут же увидишь, что за каждым действием следует своя череда последствий.

Вещи: Полиграф, стол с, как минимум, пятью папками на нём одновременно, личное оружие.

Порода: Хомид
Покровительство: Филодокс
Концепция: бывший агент
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость, 3
Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 2, Запугивание 2, Первородный облик 1, Знание Улиц 1, Хитрость 1.
Навыки: Вождение 1, Стрельба 2, Скрытность 2, Лидерство 2
Познания: Компьютеры 4, Загадки 1, Расследование 4, Закон 2, Языки 1, Медицина 1, Политика 1, Наука 1
Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 3
Слава: 0, **Честь:** 3, **Мудрость:** 0
Ярость: 3; **Гнозис**: 1; **Воля**: 5

Дары: Убеждение, Правда Гайи, Хитрый выстрел
Недостаток племени: не может восстанавливать Гнозис в дикой местности

Исследователь городской Умбры

Цитата: *Назад! Не ходи по этой улице. Я что, должна рассказывать о том, что произошло с последним прогулявшимся тут? Не ходи по этой улице.*

Вступление: Ты была просто щенком из дикой стаи волков. Играя с другими щенками, ты замечала, что слишком легко побеждаешь их. Победить остальных из своей стаи оказалось настолько просто, что ты даже не помнишь тех времён, когда не была альфой. А потом было Превращение и оно не стало сюрпризом. Ну, только чуть-чуть.

Жизнь щенка Гару была почти такой же, как и раньше. Ты была лучше, чем другие щенки и тебе даже с лёгкостью удавалось обставить двуногих, особенно тебя забавляла реакция побитых злобной сучкой самцов. А потом радость прошла. Конечно же, были и те, кого ты не могла победить, но со временем бы и это произошло. Тебе говорили, что ты будешь отличным рассказчиком, но ты чувствовала, что уже знаешь все истории!

Потом, во время Обряд Посвящения, тебя отправили в город. Они сказали убить кого-нибудь, но в тот момент, когда ты увидела город, всё остальное стало неважно. Город испугал тебя. Ошеломил. Всё было иначе, ты ничего не понимала. В первый раз в жизни ты была неуверенна. И тебе это чувство понравилось.

Назад ты не вернулась. Наоборот, ты нашла себе подобных в городе и заставила их принять к себе в стаю. Вопреки ожиданиям тебе были рады. Но и они не были идеальны: неуклюжие обезьяны, которые понятия не имели, как себя вести в зеркальных мирах. И именно здесь ты и нашла своё место. Тебе не нужны были машины для того, чтобы исследовать тайны городской Умбры, а четырьмя лапами перебирать узоры паутины проще, чем двумя.

В городе миллион историй и ты найдёшь их все.

Концепция: Дикая местность слишком простая. Все трудности, которые требуют пристального внимания волка, находятся в городских джунглях. Почему же тут только макаки? Они проводят всё своё время в мире машин и денег, а в каэрне бывают крайне редко. Ты же не ступала на асфальт даже когтем. Тебе нужно многое узнать.

Отыгрыш: Ты учишься быть тем, кем ни разу в жизни не приходилось – быть не альфой. Мало того, что сейчас тебе приходиться подчиняться другим, так ещё и извиняться за то, что слегка вздремнула. Ты суёшь свой нос во все щели, двери, секреты, отношения и всё-всё запоминаешь на будущее. Важно всё.

Вещи: Кое-какая позаимствованная одежда на случай, если она тебе понадобятся, пара стейков (единственное, с чем проблемы в городе, это еда) и свой угол в каэрне, где ты спишь.

Порода: Люпус
Покровительство: Галлиард
Концепция: исследователь городской умбры
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 1, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Первородный облик 3.
Навыки: Знание зверей 2, Скрытность 3, Лидерство 1, Выживание 3.
Познания: Загадки 2, Ритуалы 3.
Дополнения: Фетиши 3, Ритуалы 3
Слава: 2, **Честь:** 0, **Мудрость: 1**
Ярость: 4; **Гнозис**: 5; **Воля**: 6
Дары: Заячий прыжок, Глаза небоскрёба, Обостренные чувства, Мыслеречь
Недостаток племени: не может восстанавливать Гнозис в дикой местности

Мул за шесть миллионов

Цитата: *Они дали мне силу, скорость, собрали меня по кусочкам. Теперь я могу сражаться за Гайю. Напомните, а почему они все должны умереть?*

Вступление: При рождении все твои кости были сломаны. Это было проклятье Гайи за кровосмешение – кости ломались при малейшей нагрузке. Ты не мог не то, что стоять или ходить - даже есть. Каждый укус заставлял твои зубы ломаться и каждый раз в муках ты ждал, пока раны заживут. Твой каэрн хотел прекратить твои мучения, но отец знал человека способного помочь. Но у того не были причин помогать тебе, они с отцом ненавидели друг друга, но никто не хотел, чтобы ты умирал.

Тот человек приступил к работе. Он вселил духов змей в титановые пластины и вживил их в твои кости. Он заменил твои зубы и когти металлическими, а легко рвущиеся сухожилия заменил силиконом. Когда работа была закончена, он ещё год обучал тебя, делал так, чтобы ты был сильнее всех остальных. Но всё это время ты слышал истории о том, что таких людей как твой целитель преследовали и убивали по всему континенту, словно они демоны. Мысль об этом пробуждала в тебе огонь ненависти.

Теперь ты другой человек. И ты не только посвятишь себя борьбе за Гайю, но и тому, чтобы доказать остальным, что дорога вперёд это не зло, хотя всё племя и говорит о прогрессе.

Концепция: Ты защитник Киберпсов, живое доказательство того, что они могут творить добро. Новость о том, что они убили десять Гару, шокировала тебя, но ты видел, что в ответ на это другие убили куда больше Киберпсов. Ты не остановишься, пока вас не признают частью сообщества Ходящих по Стеклу. Ну а пока ты наслаждаешься своей силой и новыми возможностями.

Отыгрыш: Ты переродился в более буквальном смысле, чем говорят Христиане. Каждое утро ты удивляешься силе своих ног. И тебя разбирает Ярость каждый раз, как кто-то сомневается в этом. Ты проявляешь заботу ко всем, кому нужна помощь, потому что помнишь, каково это.

Вещи: Штурмовая винтовка, прикреплённая к фетишу Персональный резерв, большой боевой нож, пистолет 45 калибра, тринадцать фотографий твоего отца и твоего создателя бережно хранящиеся в твоём фотоальбоме.

Проклятье метиса: Зависимость от техники. Удачное использование Контроля сложных механизмов или Сбоя техники полностью обездвиживает тебя.

Порода: Метис
Покровительство: Арун
Лагерь: Киберпсы
Концепция: мул за шесть миллионов
Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3,

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Первородный облик 2, Выразительность 3.
Навыки: Вождение 1, Стрельба 2, Лидерство 2, Скрытность 2.
Познания: Компьютеры 2, Политика 2, Ритуалы 1
Дополнения: Фетиши 5, Ресурсы 1,
Слава: 2, **Честь:** 1, **Мудрость:** 0
Ярость: 5; **Гнозис**: 3; **Воля**: 6
Дары: Диагностика, Воодушевление, Первобытный гнев.
Недостаток племени: не может восстанавливать Гнозис в дикой местности

Те, кого нужно знать и помнить

Джианлуиджи Люччи

Один из, если не самый, влиятельных Ходящих 20го века, Люччи руководил Умниками при жизни, а сами Умники доминировали в племени сильнее, чем любой из их наследников. Он родился в Чикаго в 1895 в перенаселённом Вестсайде. Люччи рос в атмосфере антисемитизма свой семьи и соседей-католиков, а к 12 годам был уже членом уличной банды. Его Первое Превращение произошло в 1908, во время стычки с еврейской уличной бандой – тогда он растерзал и своих, и чужих.

Постаравшись получить максимум из сложившейся ситуации, Люччи сформировал стаю из трёх Ходящих-итальянцев и построил модель их действий по типу уличной банды, к которой привык, и занял ту территорию, где хозяйничал до этого. Это дало им возможность действовать без пристального внимания полиции, поскольку те в свою очередь искренне полагали, что это та же самая банда, про которую всё известно, а за молодыми бандами необходимо было следить. Их тактика привлекла внимание небезызвестного на тот момент мафиозо Джонни Торрио, который косвенным образом повлиял на образование Умников.

Пока Умники двигались вверх по истории Ходящих, Люччи искал причины такого успеха. Дело в том, что всё казалось слишком случайным и слишком удачным для него. Молодой Теург проводил недели в Умбре, пока его стая разбиралась с земными делами. Каждый раз он возвращался с новыми знаниями и древними дарами, о которых никто не слышал уже десятки, а то и сотни лет. Но он не мог найти ответа на вопрос о его предназначении, который встал ещё сильнее после того, как Умники встретились с Аль Капоне и стали доминировать в племени. В отчаянии он бы вернулся к тому, во что верил в детстве, но к тому времени его окружение знало, что он выгорел.

Он никогда больше не станет таким же шутником, каким был в детстве, наоборот, он с годами превратится в циничного садиста. Но это не станет помехой для его стаи на пути к тому, чтобы стать самым выдающейся в истории племени. В плюс к тому, что Люччи сразился (и победил) с некоторыми сильнейшими городскими приспешниками Змея, он ещё и схлестнулся с известнейшими правозащитниками, включая Эллиота Несса.

Люччи окончательно выгорел в 1960 г., когда ему было 65 лет. Но он продолжал цепляться за жизнь и дожил до 103 лет. Многих удивляет его страх смерти и те демоны, с которыми он сталкивался в жизни (в своей душе и в реальном мире), но никто не оспаривает его вклад в то, чем стало племя. Мало кто порекомендует сделать компьютерную эмуляцию Люччи, и вряд ли в истории Ходящих найдётся личность, которая могла бы сравниться с ним.

Клеон Уинстон

Если бы Клеон Уинстон родился в 1920-х, то он скорее всего был бы Умником и Нью-Йоркская мафия захватила бы Чикаго. Он спец по сетевой работе и установке связей. В 90-х он вложил все свои знания и умения в организацию системы обмена информацией между Ходящими и Костогрызами в городе.

Благодаря этой сети всплыла очень важная информация, кроме всего прочего, о культе Змея называвшего себя Седьмое Поколение. В сети была информация, которую вообще только можно было собрать: места проведения ритуалов, интервью с жертвами и всеобъемлющие досье на лидеров (разведчики Уинстона работали идеально). Он долго пытался убедить лидеров других племён в опасности культа и необходимости принятия мер.

Когда Лорд Альбрехт выдвинулся против Седьмого Поколения, Лоба Каркассон намекнула ему на Уинстона и Альбрехт сразу же воспользовался возможностью обзавестись пухленькой папкой данных. Уинстон постоянно обновлял информацию и его предусмотрительность дала о себе знать. Его разведданные были крайне важны для успешного исхода операции, и его вклад был оценён и Ходящими, и Клыками, что автоматически возвело его в ранг Атро. Так он снискал благосклонность Альбрехта. Поэтому мастер сетей это очень ценный контакт.

Уинстон до сих пор не попросил об ответной услуги у Альбрехта и сейчас он ведёт расследование касательно компании Эндрон Ойл (и нашёл кое-что интересное). Однако, поговаривают, что Эндрон так же копает под Уинстона и вполне вероятно, что вскоре кому-то понадобится защита от снайперской пули.

Габриель Ван дер Линден

Однажды великий провидец и надежда племени, а теперь самый злой враг. Единственное, чего Линдену никогда не суждено было испытать, так это игнорирования. Он родился в богатой бельгийской семье, стал одарённым мыслителем, инженером и атлетом (если бы он ушёл в спорт, что мог бы быть чемпионом в беге на 400 метров). Он учился в Париже, когда с ним произошло Первое Превращение – одно из самых ужасных в истории, более тридцати погибших.

После того, как молодой Галлиард оправился от шока, он вернулся и закончил обучение (по возможности дистанционно) попутно обсуждая свои идеи ещё с тремя щенками, которые впоследствии стали основой Киберпсов. Для Габриеля Змей ассоциировался с энтропией, которая вызывает гниение и уничтожает все хорошее. Что может лучше этого доказать, что Гайя против гниения? Всего через пару десятилетий человечество изобретёт компьютеры, которые смогут решать задачи так же быстро, как и мозг человека. Вскоре, как он полагал, мы все станем вечными машинами. Однако Ван дер Линден хотел двигаться дальше. Если бы Гайя стала идеальной, то все живое бы так же стало идеальным. Таким образом, Габриель начал ставить эксперименты на животных, а когда они провалились, он и его Киберпсы приютили Люпуса и попытались имплантировать ему кибернетические устройства. Эксперимент удался лишь частично.

Хотя внешне казалось, что Киберпсы идут к успеху, Габриель всегда был неудовлетворён, поскольку они не становились ближе к тому, что он считал своей целью. В 1998 году он собрал свою стаю в Бельгии для того, чтобы

переосмыслить свои цели и погрузиться в Киберпространство, надеясь получить столь необходимые ответы. После возвращения они были уже частично волками, частично людьми, частично духами и частично машинами. Габриель выступил со своим заявлением и Киберпсы ускорили своё движение к его цели. Однако о его экспериментах с Люпусом стало известно и его лагерь, как и его мечты, были уничтожены.

Внешность: Габриель невероятно высок, подтянут и красив. У него черные короткие волосы. Он носит очки без оправы, слаксы и рубашки с открытым воротником. Его лицо всегда спокойное, не выражающее никаких эмоций. В Криносе и Люпусе у него длинная серая шерсть с черными проталинами и в этих формах ясно прослеживаются кибернетические изменения.

Отыгрыш: Габриель философичен и чрезвычайно харизматичен, но сейчас в нём кипит злость на соплеменников, которые, по его мнению, предали его, племя и Гайю. Однако он будет с любовью относиться к любому, кто заинтересуется его идеями. Внутри лагеря было хорошо известно о его страсти к соитию с женскими особями лагеря. В конце концов, вскоре не будет ни Метисов, ни Люпусов, ни Хомидов… только Гару. Единственная вещь, которую он ненавидит, это страх перед улучшением, и если у кого-то возникают какие-то задние мысли по поводу имплантации, то он может прикрикнуть «Действуй!». Если он разочарован, то вполне способен накричать и даже наподдать кому-то из своих протеже. Но они поблагодарят его позднее.

В его арсенале большой набор киберфетишей, включая встроенный телефон и компьютер, а так же множество небольших лезвий выскакивающих из всего его тела, кроме пяток, что превращает его в бою в настоящего дикобраза. Его любимый дар – Спокойный разум.

Елизавета Геночтец

У Ходящих по Стеклу нет определённого лидера, а если бы и был, то это определённо была бы Елизавета Геночтец. Факт того, что племя решило бы следовать за Фостерном, сделал бы их ещё более ненормальными, чем Серебряные Клыки. Но это было бы решение не Елизаветы.

Елизавета Геночтец родилась в 1977, была вторым ребёнком в семье и выросла в Голландии. Первым в семье был её брат – весьма эгоистичный ребёнок, который требовал к себе постоянного внимания. Елизавета постоянно чувствовала, что ей нужно соперничать с братом, но ей никогда не нравилось чувство, что она занимает его место под солнцем. Поэтому она всегда усердно трудилась, но никогда не выставляла это напоказ. Она не может отрицать, что сила его личности повлияла на неё, однако она всегда занималась другими вещами, пускай и как-то связанными с занятиями брата. В средней школе брат изучал компьютеры, а она биологию. Тогда-то и произошло её Первое Превращение: она спорила со своим парнем, которого она и убила. После того, как Ходящие замяли происшествие, они устроили её в кампус – жить подальше от семьи. Она закончила обучение и стала генетиком, занятым в медицинских исследованиях – так она и получила своё прозвище.

Через пару месяцев молодой Филодокс поняла, что она может занять свою нишу в племени занимаясь решением в септе вопросов, которые бы иначе переросли в полноценную кровавую вражду. Это была тихая и незаметная работа, которая ей нравилась. После того, как она познакомилась с немцем

по имени Гай Симс, который представил её другим членам стаи, она присоединилась к международной стае, которая стала впоследствии её собственной. Хотя она всегда казалась на «последних ролях», она помогала тем членам стаи, которые были амбициознее и устраивали её.

По мере того, как она обретала себя, она познакомилась с другим Ходящим – Дари Францем. Франц был одним из первых Киберпсов и она начала замечать изменения в его личности. Франц начал цитировать учения Ван дер Линдена, стал менее инициативным и менее эмоциональным. Такие тенденции напугали её, а страх только усилил впечатление от шёпота духов септа, что Киберпсы хотят «заменить их». Её разум пересилил скромность, и она начала вслух высказываться против Киберпсов и даже привела в GWnet несколько сильных аргументов против них. Самым знаменитым стал: «Нельзя эмулировать Гайю».

Споры закончились тем, что она получила письмо с темой «Тебе нужно кое-что поискать». Идя по следу, она вышла на загадочного отправителя, который встретился с ней в отдалённых областях Карпат. Это был никто иной, как Макграф Повелителей Тени Юрий Конецко. В обмен на «услугу в будущем» он предложил ей «полезные доводы», и, противореча здравому смыслу, она согласилась. Он сообщил об ужаснувших её экспериментах Ван дер Линдена. Получив такую информацию, она вернулась в септ и сделала во время Прометеева Сна своё знаменитое заявление.

С тех пор Елизавета вернулась в занимаемую ранее нишу и постаралась погрузиться в работу насколько это возможно глубоко. Однако это невозможно, когда все Случайные Ошибки (лагерь которому она помогла утвердить себя в племени) ищут её вдохновения. Старейшины лагеря были поражены, когда их авторитет был подвинут кем-то столь молодым. Многие продвигают её для получения какой-то политической выгоды. С тех самых пор Елизавета старается укрыться в своей стае, где она могла бы полностью погрузиться в своё любимое занятие – лично помогать советами членам своего лагеря, когда это в её силах. «Услуга в будущем» висит дамокловым мечом на её головой, она боится мести Ван дер Линдена и даже многих из своего племени. Сейчас она просто старается быть стойкой, хотя это выше её возможностей. Её стая стала для неё опорой и поддержкой, благодаря которой она может заниматься тем, что умеет лучше всего.

Пол Маценкопф

Когда случается трагедия, некоторые теряют человечность, а кто-то наоборот становится маяком в ночи. Маценкопф относится к последним.

Когда Ван дер Линден обратился к соплеменникам за поддержкой, Маценкопф был первым, кто откликнулся. Ярый поклонник научной фантастики в детстве, Пол увидел в идеях Габриеля возможность реализовать свои детские мечты и поспешил стать частью этого замысла. Дерзкие замыслы Габриеля и жесткое руководство зачаровали Пола, но информация об экспериментах Габриеля уничтожила Пола.

Но Маценкопфа не так легко сломить. Внутри него, там, где теплились детские мечты, было достаточно здравого смысла, чтобы осознать, что он не такой как его учитель. Маценкопф взял реванш, он нашёл своих старых друзей по лагерю, которым он мог доверять, и организовал что-то вроде временного предприятия. В свою очередь это предприятие переросло в альтернативную ветку старого лагеря - «новых» Киберпсов, которые

основывались на прежней философии и изобретениях лагеря, но принимая их как *часть* решения, но не *само* решение.

Начало положил новый проект Маценкопфа: Титановые Зубы. Зубы были одним из успешных проектов Габриеля ещё до того, как он начал проводить свои эксперименты в Киберпсах. Он хронически боялся безумия, которое другие, выражающиеся в инстинктивной жажде смерти в бою. Маценкопф убедил его обратиться к другой области – к жизни, и начал проводить свои опыты в по возвращению усовершенствованного кибернетикой тела в прежний вид обычного Люпуса. Если бы его проект увенчался успехом, Пол доказал бы что не все Киберпсы такие же, как их отец.

Джулия «Фаерволл» Спенсер

Наверное, самый многообещающий молодой оборотень в племени на сегодняшний день. У неё есть уникальная возможность пересекать те границы, которые иначе заперли бы её на одном месте. Она – техноТеург, но она не является официальным членом Случайных Ошибок. Джулия лояльный Ходящий по Стеклу, но всходит она в мультиплеменную стаю под покровительством Уктены. Плюс к этому она амбициозна, умна и на многое способна.

Джулия родилась в Лондоне, её отец был богат, но матери она не знала никогда. Она выросла в окружении нянек, училась в пансионах и до шестнадцати лет не могла понять, почему мать оставила её. В тот день она ходила с друзьями по лондонским магазинам. Когда она направлялась поймать такси, к ней прицепилась толпа пьяниц, вывалившихся из ближайшего паба. Они преследовали её, пока не загнали в глухой переулок. Страх перерос в ярость и что-то в ней резко изменилось. Очнувшись после Первого Превращения, она обнаружила себя в луже крови, пива и осколков. Она вправе гордиться своим Первым превращением, поскольку осталось крайне мало улик, и его было легко скрыть.

Недавно она стала уважаемым членом стаи Серебряной Реки. И напротив, септе Потомства Фенрира Анвила-Клайвена её сильно не любят за то, что она имела наглость вызвать Узорного Паука для того, чтобы сбежать в Лондон. Дальше она последовала в Америку со своей новой стаей: Красным Когтем Око Бури , Крайзом Хаосом – Сыном Гайи, Карлитой – Костогрызом и Джоном Сыном Северного Ветра – Вендиго. Эти пять Гару направились на другой конец света, чтобы сразиться с Йо’клат’матри – Змееподобным зверем. После противостояния с Уктеной, они сформировались в стаю Серебряной Реки, которую возглавил Око Бури.

С тех пор Джулия снова и снова возвращается в Америку для того, чтобы искать мудрости своего нового Тотема в окружении племени Уктена. Она общалась с неким «Усладителем осквернителей», достаточно мрачным типом, который посвятил её в фантастическую вещь – как можно поступать со злыми духами. Вместо того, чтобы нападать на самых сильных, он придерживался тактики влияния на них и даже заботиться о них. Таким образом, они брали верх над теми, кого не могли победить.

По возращению в Англию, Джулия серьезно обдумала эти слова. В её племени царило смятение после того, как Геночтец подорвала доверие к Киберпсам - ко всему лучшему, что могла дать Ткачиха. Могли ли они после этого рассчитывать на Ткачиху, как на своего верного союзника? И если принять, что Ткачиха может выступить против них, то они должны найти

более приемлемый способ справиться с возможными проблемами, по сравнению с пролитием крови своих братьев.

Вернувшись в Англию с тяжёлым грузом на сердце и множеством мыслей, Джулия впервые создала в GWnet тему «Исцелить Ткачиху». Многие посмеялись над ней, но другие молчаливо согласились. Она может быть именно тем Ходящим по Стеклу, кто начнёт делать то, что племя всегда старалось: направить Ткачиху на помощь Гайе.

Внешность: Джулия очень близка к человеческому идеалу красоты. Она всегда одета по последней моде, предпочитая бренд «Боудика». Единственная вещь, которая не соответствует моде – её сумка, которая всегда больше модных аналогов. Ведь там должны умещаться технические новинки, которые сейчас ей интересны. Её длинные волосы (обычно чёрные, хотя бывают и крашеными) спадают на стройные плечи, хотя её тело совсем не худое, а напротив подтянутое и спортивное. В формах Люпус и Кринос она ощутимо стройнее, а её черно-коричневый мех каким-то образом остаётся мягким и блестящим.

Отыгрыш: Ваше детство и воспитание всегда идёт в разрез с натурой. Как молодая британка, вы всегда умеете идеально сдерживать эмоции и быть вежливой. Как Гару, ваши эмоции всегда ярко выражены. Будьте одновременно вежливы и сдержанны, как снежная королева, и язвительны. Злое остроумие – это то, что вы умеете лучше всего. Но, если кто-то затрагивает близкую вашему сердцу тему, неважно негативную или позитивную, начинайте повышать голос, злитесь, ускоряйте голос для того, чтобы потом поймать себя на этом и смутиться.

Под маской ироничного осуждения, любви к технике и жизни в высшем свете, спокойным поведением скрывается сильная потребность в любви и одобрения, которые ни отстранившийся отец, ни пропавшая мать не могли дать. Но шансы получить последнее практически нулевые, потому что вместо того, чтобы быть открытой, ты продолжаешь ходить вокруг да около и лишь намекать.

Порода: Хомид
Покровительство: Теург
Ранг: 2 (Фостерн)
Физические: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 2 (4/5/5/4)
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4)
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Первородный облик 1, Хитрость 2.
Навыки: Вождение 1, Этикет 4, Лидерство 1
Познания: Компьютеры 4, Загадки 3, Расследование 3, Медицина 3, Ритуалы 3, Наука 4
Дополнения: Союзники 3, Контакты 3, Ресурсы 4, Ритуалы 3
Ярость: 2; **Гнозис**: 3; **Воля**: 5
Дары: (1) Убеждение, Речь Духов, Диагностика; (2) Сбой в работе, Стальной мех, Управление Духом
Ритуалы: Как очень молодой Теург, Джулия владеет Ритуалом Освящения талисмана, Ритуалом Привязки и Приветствия Солнца и Луны без провала.